

PATVIRTINTA

Mokyklos direktoriaus

2020-10-13 d. Įsak. Nr. V-218-A

Kauno rajono Šlienavos pagrindinės mokyklos

STEAM dalykų stiprinimo veiksmų planas 2020-2021 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, pradinėjų 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 arba 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	Mokyklos administracija	Gegužės, Rugsėjo mėnesiais

Kriterijai	Rodikliai	Atsakingi asmenys	Atlikimo terminai
	modulių mokiniams pasiūla (mokinių pasirinkimui): 3.1. Pasirenkamieji dalykai: 3.1.1. Finansinio raštingumo pagrindai (5 klasė); 3.1.2. Biotechnologijų pažinimas (9-10 klasės); 3.1.3. CLIL „Įdomioji chemija“ (8 klasė); 3.1.4. STEAM „Kuo aš galiu būti?“ (5-6 klasės); 3.1.5. „Kūrybinės laboratorijos“ (7 klasė). 3.2. Moduliai: 3.2.1. Tiriamoji matematika (9 klasė); 3.2.2. Probleminių uždavinių sprendimas (matematika) (10 klasė); 3.2.3. Pirmieji STEAM žingsniai (PUG - 1 klasės); 3.2.4. STEAM pradinukui (2-3 klasės); 3.2.3. Programavimo pradmenys (4 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. Menų studija (5-10 klasės); 3.3.5. Gamtos fanai (5-10 klasės); 3.3.8. Programavimas gamtos moksluose (5-6 klasės); 3.3.9. Arduino platforma robotikoje (7-10 klasės); 3.3.10. Kompiuterinė grafika (7-8 klasės); 3.3.11. Mano šeimos istorijos Lietuvoje ir pasaulyje (6 klasė); 3.3.12. Keliautojai (3-10 klasės). 3.3.13. Jaunieji lyderiai (3.3.14. Šachmatai (PUG-4 klasės); 3.3.15. „Lego Bricks 4 Kidz“ (1-4 klasės) 3.3.16. Meninė raiška (PUG -2 klasės)		
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,	Dalykų mokytojai	Mokslo metų eigoje

Kriterijai	Rodikliai	Atsakingi asmenys	Atlikimo terminai
	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 kūrybiniam 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 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,	Dalykų mokytojai	Mokslo metų eigoje

Kriterijai	Rodikliai	Atsakingi asmenys	Atlikimo terminai
	matematikos, technologijų ar kitų sričių. STEAM veiklos vykdomos bendradarbiaujant su mokyklos 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/ GM/ lietuvių k./ muzika/matematika/IT); 3.2. „Šviesos iliuzija“ (technologijos/ matematika/muzika/neformalus ugdymas „Arduino platforma“); 3.3. „Duonos kelias“ (STEAM „Kuo aš galiu būti?“/ matematika/ technologijos/ gamtos mokslai/ IT, Lietuvių k); 3.4. „Kuriame Kalėdas“ (technologijos/ STEAM „Kuo aš galiu būti?“/ chemija, gamtos mokslai/ matematika/ tikyba/ muzika.) 3.5. „Mano augintinis“ (IT/ žmogaus sauga); 3.6. „Samylų seniūnijos kraštovaizdis“ (anglų kalba/IT/lietuvių kalba/geografija/fizinis ugdymas.); 3.7. Programavimas gamtos moksluose „Kompiuteriukų ralis“ (IT/gamtos mokslai/STEAM „Kuo aš galiu būti“); 3.8. „Samanų siena“ (STEAM „Kuo aš galiu būti“/chemija/gamtos mokslai/ matematika/technologijos/dailė); 3.9. „Astronomijos pasaulyje“ (IT, fizika, anglų kalba, kūno kultūra);		

Kriterijai	Rodikliai	Atsakingi asmenys	Atlikimo terminai
	3.10. Prieskoninių augalų fiesta. (pasaulio pažinimas/dailė ir technologijos/lietuvių kalba); 3.11. Metų kalendorius (pasaulio pažinimas/inžinerija/matematika); 3.12. Papuoškime žemę žiedais (pasaulio pažinimas/lietuvių kalba/dailė ir technologijos/matematika); 3.13. Po žemynus pasižvalgius (lietuvių kalba/pasaulio pažinimas/dailė ir technologijos); 3.14. Miške (lietuvių kalba/pasaulio pažinimas/dailė ir technologijos); 3.15. Varlės vystymasis (lietuvių kalba/pasaulio pažinimas/dailė ir technologijos). 4. Bendradarbiavimas su Kaunas - Europos kultūros sostinė 2022 komanda, įgyvendinant projektą "Šiuolaikinės seniūnijos": mokinių savanorystės skatinimas, erdvių kūrimas.		
5. Įrangos panaudojimas mokinių STEAM dalykų ugdymosi poreikiams	1. Mokykloje yra specializuotas gamtos mokslų kabinetas su laboratorine įranga gauta įgyvendinant projektą „Mokyklų aprūpinimas gamtos ir technologinių mokslų priemonėmis“, pagal 2014-2020 metų Europos Sąjungos fondų investicijų veiksmų programą. Žalioji klasė ir botaninis takas. Pradinių klasių STEAM laboratorija. 3D klasė. 2. Mokyklos mokytojai ir mokiniai intensyviai naudoja įvairią laboratorinę įrangą, robotus („BLUE-BOT“, „VEX IQ“, „LEGO MINDSTORMS EV3“) ir jų sudedamąsias dalis, elektronikos komponentus (pvz., „Arduino“, „Micro:bit“) elektronikos valdiklių kūrybai, kompiuterius-planšetes, kompiuterinę įrangą bei kt. 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	Administracija, dalykų mokytojai.	Mokslo metų eigoje

Kriterijai	Rodikliai	Atsakingi asmenys	Atlikimo terminai
	mokslinėse laboratorijose; Kauno technikos profesinio mokymo centre; Kauno VII forto edukacinėse erdvėse; muziejuose ir kitose netradicinėse erdvėse atliekami STEAM dalykų kūrybiniai- praktiniai darbai, projektai, tyrimai. 4. Visuose kabinetuose yra multimedijos Web kameros su mikrofonais, trijuose kabinetuose interaktyvios lentos, viename interaktyvus ekranas ir kitos IT priemonės, chemijos, biologijos, matematikos 3D programos ir įranga, skaitmeninės mokymosi aplinkos: Eduka, Ema ir Minecraft Education Edition, kas sudaro puikias sąlygas dabar ir ateityje plėtoti kokybišką STEAM mokymą, IKT taikymą ir gabių mokinių poreikių tenkinimą tiek pradiniam, tiek pagrindiniam ugdymui. 5. Toliau plėtosime STEAM ugdymui aktualias mokytojų kompetencijas.		
6. Partnerystė su įvairiais socialiniais partneriais STEAM dalykų ugdymo srityse	1. Programų ir metodinės medžiagos rengimas: 1.1. Integruoto gamtos mokslų kurso 5-7 klasėms programos parengimas bendradarbiaujant su NŠA. 1.2. Metodinės medžiagos 5-7 klasėms gamtos mokslų kursui rengimas (parengta metodinė medžiaga „Žemė ir kosmosas“, „Atmosfera“, „Hidrosfera“, „Biosfera“, „Medžiagos“, „Jėgos ir laukai“, „Energija“, „Žmogus“). 1.3. Metodinių priemonių aprobavimas Kauno rajono Švietimo centre (rugsėjo mėn. aprobuotos 6 metodinės priemonės pradiniam ugdymui). 2. Šlienavos pagrindinė mokykla yra pasirašiusi bendradarbiavimo sutartis su šiais socialiniais partneriais: 2.1. KTU – dėl į STEAM orientuoto ugdymo įgyvendinimo; pagalbos mokytojų metodinei veiklai; kvalifikacijos tobulinimui. 2.2. VDU – dėl pilotinio diasporinio projekto „Mano šeimos istorijos Lietuvoje ir pasaulyje“ įgyvendinimo:	Direktorius V. Ravka, mokyklos partnerių atstovai, dalykų mokytojai	Mokslo metų eigoje, pagal poreikį

Kriterijai	Rodikliai	Atsakingi asmenys	Atlikimo terminai
	pagalbos mokytojų metodinei veiklai, kvalifikacijos tobulinimui; 2.3. Kauno r. Švietimo centru – dėl pagalbos mokytojų metodinei veiklai, mokinių pasiekimų gerinimui; 2.4. Maironio lietuvių literatūros muziejumi. Bendradarbiavimas vykdant Muziejaus edukacinius, kultūrinius bei Muziejaus tradicijoms skirtus 2020-2021 metų projektus; 2.5. Kauno r. Garliavos Jonučių progimnazija. 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; 2.6. Kauno taikomosios dailės mokykla. Mokyklų bendradarbiavimas ir patirties mainai dėl mokinių mokymosi tęstinumo galimybių sudarymo jų ugdymosi karjerai, pedagogų keitimasis gerąja patirtimi, bendrųjų metodinių, kultūrinių ir kitų renginių organizavimas; 2.7. Kauno m. Prezidento V. Adamkaus gimnazija. Dėl aplinkosauginio švietimo organizavimo ir efektyvios veiklos Lietuvos EKO mokyklų tinkle; 2.8. Jonavos r. Šveicarijos pagrindinė mokykla. Dėl formaliojo ir neformaliojo ugdymo tęstinumo užtikrinimo, bendruomenių bendradarbiavimo rengiant bei vykdant projektus, organizuojant kultūrinius renginius; 2.9. Lietuvos agrarinių ir miškų mokslų centro: Miškų instituto dėl vertybinių nuostatų ugdymo, siekiant, kad mokiniai perimtų esmines gamtos mokyklų sampratas, kurios padėtų pažinti pasaulį, geriau išnaudoti Lietuvos miškų mokslo ir studijų gamtamokslinę kompetenciją, ekologinę kultūrą bei sveiko gyvenimo būdo nuostatas; mokinių tiriamųjų darbų atlikimo mokslinėse laboratorijose; 2.10. Kauno marių regioniniu parku – dėl bendrų veiklų ekologinio ugdymo,		

Kriterijai	Rodikliai	Atsakingi asmenys	Atlikimo terminai
	kultūrinėje ir projektinėje srityse įgyvendinimo, edukacinių erdvių naudojimosi; 2.11. Kauno miškų ir aplinkos inžinerijos kolegija – dėl mokinių karjeros planavimo, bendrų renginių rengimo ir organizavimo. 2.12. Kauno technikos profesinio mokymo centras - 18 technologijų pamokų (6 išvykos) 10 kl. pamokos su medienos apdirbimo, minkštų baldų apmušimo, santechnikos, šaltkalvystės, autotransporto ir tekstilės profesijų specialistais. 2.13. Kauno r. Samylų kultūros centras - kultūrinių ir projektinių veiklų įgyvendinimo, edukacinių erdvių naudojimosi; 3. Bendradarbiavimas su verslo partneriais: 3.1. Bentley Systems Europe B. V. Filialas. Finansiniai rėmėjai. 3.2. UAB „Olidėja“ - edukacinių priemonių gamyba. 4. Dalyvavimas įvairiuose renginiuose kartu su socialiniais partneriais, pavyzdžiui: KTU mokslo festivalyje, Tyrėjų naktys (KTU), Nuotykių dienoje su KTU, projekte „Erdvėlaivis-žemė“, susitikimas su žurnalo „Njuspeipis“ žurnalistu ir kt. 5. Netradicinės tarpdisciplininės veiklos: 5.1. įmonėse: UAB „Elinta“, „DEWBRIDGE“, UAB „Baltec CNC technologines“, UAB „Giraitės vandenys“ bei muziejuose ir kitose aplinkose: Kauno oro uoste, saldainių fabrike „Rūta“, skulptoriaus T. Česnulevičiaus dirbtuvėse Druskininkuose („Sūri pamoka“), Geležinkelio muziejuje, Jaunųjų mokslininkų laboratorijoje, „Skinijos“ fabrike ir t. t. 5.2. Pamokos su praktikais: LR Valstybinė darbo inspekcija, „Swedbank“ 5.3. Kultūros paso edukacijos.		

Kriterijai	Rodikliai	Atsakingi asmenys	Atlikimo terminai
	5.4. Pamokos su mokinių tėvais praktikais.		
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. 2020/21 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 2020. 3.3. Dalyvavimas parodoje Mokykla 2020 3.4. Tarptautinės konferencijos „Į STEAM orientuoto ugdymo tobulinimas, įgyvendinimas, tiriamosios ir projektinės veiklos plėtojimas“ organizavimas.	Mokyklos pedagogai Ilona Surgautienė Mokyklos administracija Mokyklos pedagogai Mokyklos pedagogai 3 mokyklos mokytojai Erasmus+ projekto darbo grupės nariai	Mokslo metų eigoje 2020 lapkričio mėn.
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. Kokybės krepšelio lėšų panaudojimas mokymo priemonėms įsigyti. 1.3 Kauno rajono savivaldybės vaikų stovyklų ir kitų neformaliojo vaikų švietimo programos “STEAM	Mokyklos administracija	Mokslo metų eigoje

Kriterijai	Rodikliai	Atsakingi asmenys	Atlikimo terminai
	eksperimentų ir kūrybos ruduo” lėšų panaudojimas mokymo priemonėms įsigyti. 2. Mokslui skirtų išteklių panaudojimas STEAM dalykų ugdymui.		
9. STEAM dalykų populiarinimas	1. Mokinių, besimokančių STEAM formaliajame ir neformaliajame ugdyme, stebėsena, pasiekimų fiksavimas, jų pasitelkimas populiarinant STEAM dalykus. 2. 2020-2021 m. mokykloje yra 21 neformaliojo ugdymo užsiėmimas, iš jų 14 STEAM dalykų užsiėmimų: 2.1. 1-4 klasėse: Jaunieji tyrinėtojai, Šachmatai, „Lego Bricks 4 Kidz“, Kūrybinės dirbtuvės, Virtualus pasaulis. Keliautojai, Meninė raiška. 2.2. 5-10 klasėse: Arduino platforma robotikoje, Menų studija, Gamtos fanai, Programavimas gamtos moksluose, Kompiuterinė grafika, Jaunieji lyderiai, Mano šeimos istorijos Lietuvoje ir pasaulyje. 3. Mokyklą baigusių mokinių, besirenkančių STEAM mokymosi kryptis, stebėsena 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. 4.4. STEAM idėjų mugė	Mokyklos administracija, neformaliojo ugdymo užsiėmimų vadovai, mokyklos pedagogai Ilona Surgautienė Jurgita Norvilienė	Mokslo metų eigoje 2021 gegužės 15 d.

Kriterijai	Rodikliai	Atsakingi asmenys	Atlikimo terminai
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.		Mokslo metų eigoje

Kriterijai	Rodikliai	Atsakingi asmenys	Atlikimo terminai
	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 5 ir 9 klasėse bei 2, 4, 6 ir 8 klasėse, 10 klasės mokinių Pagrindinio ugdymo pasiekimų patikrą. 3. Organizuoti STEAM dalykų žinių ir gebėjimų pritaikymui kultūrinės pažintines dienas: 3.1. Gamtos tyrinėtojų diena (1-4 kl.) 3.2. Patyriminio mokymo(si) diena „Velykiniai atradimai“ (1-4 kl.) 3.3. STEAM idėjų mugė (1-10 kl.) 3.4. Tyrėjų naktis mokykloje (5-10 kl.)		Mokslo metų eigoje

Kriterijai	Rodikliai	Atsakingi asmenys	Atlikimo terminai
	3.5. STEAM diena „Kuriame Kalėdas“ (5-10 kl.) 3.6. STEAM projektinė veikla „Mokyklos edukacinių ir rekreacinių erdvių kūrimas“ (5-10 kl; 3 dienos) 3.7. Savivaldaus mokymosi 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 dienynė, STEM mokyklos ženklo portalą mokyklos paskyroje; informaciniame leidinyje „Švietimo naujienos“; mokytojų tarybos posėdžių metu; metodinių grupių posėdžių metu; tėvų susirinkimų metu. 3. Apie STEAM veiklą mokykloje skelbti žiniasklaidos, televizijos, radijo ir kt. informaciniuose portaluose.		Mokslo metų eigoje
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:		

Kriterijai	Rodikliai	Atsakingi asmenys	Atlikimo terminai
	1.2.1. Informatikos ir informatinio mąstymo konkursas „Bebras“; 1.2.2. eTwinning STEAM projektai; 1.2.3. Skaitmeninių knygų skirtukų mainų projektas; 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. 1.3.7. LAima ir Dalė atvirukai 1.4. Rajono ir miesto renginiai: 1.4.1 Kauno rajono savivaldybės vaikų stovyklų ir kitų neformaliojo vaikų švietimo programos „STEAM eksperimentų ir kūrybos ruduo“ įgyvendinimas. 1.4.2. Konkursas „Mes informacinėje visuomenėje“. 1.4.3. Šachmatų varžybos; 1.5. Mokykliniai projektai: 1.5.1. Basų kojų tako atnaujinimas augalais. 2. Inicijuoti ir vykdyti inžinerijos (STEAM dalykų) tarpdalykinius projektus, ugdomąsias veiklas: UP 7 priedas		