

PATVIRTINTA

Kauno Simono Daukanto progimnazijos
direktoriaus 2022 m. vasario 10 d.
įsakymu Nr.V1- 30

KAUNO SIMONO DAUKANTO PROGIMNAZIJS STE(A)M UGDYMO STRATEGIJA 2022 – 2024 M.

I. BENDROSIOS NUOSTATOS

1. STE(A)M (Science, Technology, Engineering, Arts, Mathematics) ugdymo strategija (toliau – strategija) reglamentuoja 1-8 klasių mokinių STE(A)M ugdymo Kauno Simono Daukanto progimnazijoje tvarką.

2. STE(A)M ugdymo tikslai:

Gerinti mokinių žinias ir gebėjimus STE(A)M tyrimų srityse, padėti mokiniams suprasti, kam reikalingi STE(A)M mokslai, skatinti STE(A)M mokymo kokybę mokykloje, tobulinti STE(A)M mokytojų kompetencijas.

II. STEAM MOKYMAS IR UGDYMO PROGRAMŲ PRITAIKYMAS

Formalusis ugdymas:

3. STE(A)M dalykų mokymas ir ugdymo programų pritaikymas:

3.1. STE(A)M dalykai – gamtos mokslai, technologijos, inžinerija, matematika, menai bei dizainas. Dalykai integruoti tarpusavyje, ugdomas kompleksiškas tikrovės reiškinių pažinimas, pritaikymas ir problemos sprendimas kūrybiškai, aktyviai ir praktika grįstu mokymu.

3.2. Pradiniame ugdyme gamtamoksliniam ugdymui skiriama po pusę pasaulio pažinimo dalykui skirtą laiką (35 pamokos), iš kurio ne mažiau kaip viena ketvirtoji (18 pamokų) skiriama praktinei patyriminei veiklai;

3.3. 5-8 klasėse eksperimentiniams ir praktiniams įgūdžiams ugdyti skiriama 30 procentų gamtos mokslų dalykui skirtų pamokų.

3.4. Įgyvendinamas integralus gamtos mokslų kursas 5-8 klasėse.

3.5. Progimnazija derindama formalųjį ir neformalųjį švietimą įgyvendina „Integruotą gamtos ir įvairių dalykų patirtinio mokymo(si) programą“.

3.6. 5-6 klasių mokiniai vykdo asmeninį metinį tiriamąjį kūrybinį darbą gamtamokslinė tema.

3.7. 1-4 klasėse integruojama matematinio raštingumo ir analitinio mąstymo programa „Šachas ir Matas“.

3.8. Skaitmeniniai mokinių gebėjimai ugdomi per visus dalykus ugdymo procese naudojant šiuolaikines skaitmenines technologijas.

3.9. Informacinis raštingumas integruojamas į problemų sprendimų grindžiamo ugdymo „4x4“ programą „Lyderystės laboratorija“ 7 klasėse.

3.10. Verslumo, finansinio raštingumo ugdymas integruojamas į problemų sprendimų grindžiamo ugdymo „4x4“ programą „Mokinys startuolis“ 8 klasėse.

3.11. Skirtingų STEAM dalykų mokytojai mokyklos veiklos tobulinimo grupėse bei metodinėse grupėse bendradarbiauja siekdami išsiaiškinti mokinių poreikius ir interesus.

Neformalus ugdymas

3.12. Įgyvendinamas projektas „Mokyklos aplinka – laboratorija“.

3.13. Edukaciniai renginiai, olimpiados, konkursai:

3.13.1. Konkursai („Kengūra“, „Bebras“, „Olympis“ , „Kings“, „Pangea“).

3.13.2. Olimpiados (matematikos, IT, gamtos mokslų (mokyklos, miesto, šalies etapai).

3.13.3. Eksperimentų dienos, mokinių projektinių darbų konferencija, tyrėjų dienos.

3.13.4. Edukacinės išvykos ir gamtamoksliniai tyrinėjimai miesto ir šalies muziejuose, parodose ir kt.

3.13.5. Neformaliojo švietimo užsiėmimai mokykloje:

Ekologinis ugdymas, gamtosauga

- Kombinezonas + laboratorija -1-4 ir 5-8 kl.

Techninė kūryba

- Robotikos būrelis – 1-4 ir 5-8 kl.
- Jaunųjų kompiuterininkų mokykla „Ateities išm@nieji“ – 5-8 kl.

Matematinio raštingumo ugdymas

- Integruota matematinio raštingumo ir analitinio mąstymo programa „Šachas ir Matas“ – 1-4 kl.
- Gabių mokinių ugdymo programa „Integralas“ 1-4 kl.

Projektinė veikla

- Jaunųjų inovatorių bazė 5-8 kl.

Meninė saviraiška

- Dailės būrelis „Linksmasis teptukas“ 1-4 kl.
- Dizaino ir modeliavimo studija „Spalvos“ 5-8 kl.
- Kūrybinė studija „Menų dirbtuvėlės“ 1-8 kl.

Ugdymas karjerai

- Ugdymo karjerai programa „Ateitis yra čia“ – 1-4 kl.

3.13.6. STE(A)M dalykų mokytojai kartu su mokyklos administracija rengia papildomus su STE(A)M dalykais susijusius projektus.

III. VERTINIMAS

4. STEAM dalykų vertinimas:

4.1. STEAM dalykų mokytojai taiko įvairius vertinimo metodus: formuojamąjį, kaupiamąjį, diagnostinį, apibendrinamąjį.

4.2. Mokykloje susitarta dėl integruotų STEAM dalykų vertinimo. Vertinimo metodai kasmet peržiūrimi ir tvirtinami mokyklos metodinėse grupėse. Su vertinimo sistemomis supažindinami visi suinteresuoti asmenys (mokiniai, tėvai (globėjai)).

4.3. Pripažįstami formalieji ir neformalieji pasiekimai.

4.4. Mokiniai dalyvauja vertinime, nuolat gauna grįžtamąjį ryšį.

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

4.6. STEAM dalykų mokytojai kartą per tris mėnesius aptaria šių dalykų vertinimą, analizuoja mokinių mokymosi rezultatus ir atsižvelgdami į tai keičia mokymosi procesą.

IV. DARBUOTOJŲ PROFESINIS TOBULĖJIMAS

5. Mokytojų dalyvavimas seminaruose, projektuose Lietuvoje ir užsienyje.

6. Mokyklos STE(A)M srities mokytojų patirties sklaida (kvalifikacijos tobulinimo seminarai miesto ir šalies mokytojams, respublikinės matematikos, IT ir gamtos mokslų ir kt. mokytojų konferencijos)

V. 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 STE(A)M veiklos darbo grupė, kuri planuoja ir koordinuoja kiekvienų mokslo metų STEAM veiklas. Kiekvienais metais sudaromas STEAM veiksmų planas.

7.3. Mokyklos vadovai sudaro sąlygas STEAM dalykų mokytojų bendradarbiavimui.

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

VI. 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).
- 8.3. Tėvai, buvę mokiniai ir kiti STEAM srityse dirbantys asmenys pristato savo profesiją mokyklos renginių/išvykų/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. MOKYKLOS INFRASTRUKTŪRA

- 9. STEAM ugdymui pritaikyta mokyklos infrastruktūra:
 - 9.1. Mokyklos kabinetuose, pritaikytuose organizuoti STEAM ugdymą, naudojama kompiuterinė įranga.
 - 9.2. Mokykloje veikia saugus interneto ryšys.
 - 9.3. Mokykla naudojami virtualiai mokymosi ištekliams.
 - 9.4. Mokykla skiria finansinių išteklių STEAM ugdymo organizavimui (priemonių įsigijimui, aplinkų atnaujinimui).
-