

STEAM ugdymo veiksmų planas

2020-2021 m. m.

Strateginis tikslas:

Didinti mokinių susidomėjimą gamtos mokslais, technologijomis, inžinerija ir matematika bei ugdyti mokinių kūrybiškumo, iniciatyvumo ir verslumo kompetencijas.

Tikslai:

1. Gerinti mokinių pasiekimus STEAM srityje.
2. Plėtoti STEAM ugdymui aktualias mokytojų kompetencijas.

Įrangos ir IT panaudojimas mokinių STEAM dalykų ugdymosi poreikiams:

1. Panaudojama fizikos laboratorija, 2 kompiuterių klasės, kompiuterizuota biblioteka – informacinis centras, kompiuterizuoti technologijų, dailės ir karjeros ugdymo kabinetai, kompiuterizuotos mokytojų darbo vietos, multimedijos, išmaniosios lentos, 3D spausdintuvai, LEGO EV3 robotai, Arduino elektronikos komplektai, foto aparatai, skaitmeniniai mikroskopai.
2. Naudojamos mobilios aplikacijos „QR skaitytuvas“, „Kahoot“, virtualios mokymosi aplinkos Moodle, nuotolinio ugdymo platforma „Ateities inžinerija“, skaitmeninių mokymo priemonių elektroninė erdvė „Ugdymo sodas“, Eduka.

Partnerystė su įvairiais socialiniais partneriais STEAM dalykų ugdymo srityse:

1. Vilniaus Gedimino technikos universitetu, Šiaulių universitetu, Šiaulių valstybine kolegija, Šiaulių profesinio rengimo centru.
2. Šiaulių miesto socialinių partnerių tinklas <https://salkauskis.lt/wp-content/uploads/2018/02/socialiniai-partneriai.pdf>

Kryptinga mokinių STEAM karjeros projektavimo veikla:

1. Ugdymas karjerai – mokiniams, kartu su socialiniais partneriais, sudaromos sąlygos išbandyti dominančią profesiją praktiškai.
2. Pažintiniai profesinio veiklinimo mokinių vizitai į tėvų darbovietes.

Informacijos apie mokyklos STEAM veiklą pateikimas bei informacijos sklaida:

Mokyklos internetinėje svetainėje, FB paskyroje, viešinama gimnazijoje stenduose, spaudoje, televizijoje, talpinama YOUTUBE, ETWINNING, Instagram, Pinterest, ir kt. platformose.

Sritis	Veikla	Atsakingi	Laikas
Kryptingas STEAM mokytojų kvalifikacijos tobulinimas	Seminaras „Saugesnio interneto ambasadoriaus veikla šiuolaikinėje mokykloje: bendruomenės telkimas, užtikrinant saugią elektroninę erdvę mokiniams“.	IT mokytojai	2020-10-08 2020-10-26 2020-11-17
	Erasmus+ KA2 programos projektas „Matematika, inžinerija, technologijos klasėje“, skirtas praktinės, patirtinės veiklos skatinimui. Projekto partnerių užsiėmimai. Muzikinis instrumentas su EV3 ir Arduino. Projekto „Mano svajonių miestas“ maketavimas. Eksperimentai su LEGO MINDSTORM EV3. Technologijų, matematikos, inžinerijos pamokose („RC bokštas gervė“)	J. Ribikauskienė, D. Railienė, Z. Bagamulskienė, Ž. Sabuckienė, A. Bogušienė, L. Tamulaitienė, J. Burneikienė	2020-2021
	KA 1 programos projektas „IQ+EQ – laimės architektūra“	L. Tamulaitienė, J. Butkuvienė, J. Ribikauskienė, D. Railienė, J. Burneikienė, Ž. Sabuckienė, D. Gulbinskienė, A. Stonytė-Margienė, M. Gudeikienė, A. Adomaitienė, S. Šileikienė	2020-2021
	Gerosios patirties sklaida iš KA 1 ir KA 2 projektų.	Visi projektų dalyviai	2020-2021
	Metodinių priemonių rengimas.		
	VGTU nuotolinio ugdymo platformos „Ateities inžinerija“ III-ojo sezono nuotolinis darbų pristatymas.	D. Railienė, J. Burneikienė, J. Šlivinskienė	2020-10
	VGTU nuotolinio ugdymo platformos „Ateities inžinerija“ IV-ojo sezono nuotolinis atidarymas	D. Railienė, J. Burneikienė, J. Šlivinskienė	2020-10
	Mokinių STEAM dalykų ugdymosi poreikių pažinimas ir ugdymo įgyvendinimas, STEAM dalykų populiarinimas	Ugdymosi veiklų mokiniams pasiūla; pasirenkamieji dalykai:	
Braižyba		J. Burneikienė	
Ekonomika ir verslumas		N. Čekauskienė	
Inžinerinis-technologinis ugdymas (1c, 2c kl.)		J. Burneikienė	
Matematika („Probleminių uždavinių analizė“, „Matematikos rinktinių skyrių kartojimo uždaviniai“)		Matematikos mokytojai	
Biologija („Tiriamoji biologija“, „Organizmas, jo funkcijos ir aplinka“)		L. Krukonienė	
Ugdymosi veiklų mokiniams pasiūla; neformalus ugdymas:			2020-2021
Robotika		D. Railienė	
Įdomioji biologija	A. Vaidinauskienė		
Dailės studija	J. Šlivinskienė		
Ugdymo turinio ir metodų pritaikymas STEAM gebėjimų	1c klasės STEAM modulio programa	D. Railienė, Z. Bagamulskienė, L. Krukonienė, A. Narmontienė	2020-2021
	Tarpdalykinė integracija 2c kl.	Visi mokytojai dirbantys 2c kl.	

plėtotei	1c, 2c klasės inžinerinio ugdymo programa	J. Burneikienė	
	Goethe's instituto projektas „Integruotas dalyko ir vokiečių kalbos mokymas Lietuvos mokyklose“ – „Vokiečių kalbos mokymas ir CLILIG“	L. Šidlauskienė J. Burneikienė	2020-2021
	VGTU klasės veiklos	L. Dzidolikiene	2020-2021
	IT pamokose taikyti nuotolinio mokymo ir mokymosi aplinką	IT mokytojai	2019-2020
	LEGO MINDSTORM EV3 programavimas	D. Railienė	2020-12
	Eksperimentai su LEGO MINDSTORM EV3 fizikos ar matematikos pamokose (laikas, atstumas, dažnis, greitis...)	Z. Bagamulskienė A. Bogušienė	2021-01
	3D gaminių maketavimas Tinkercad programa	J. Burneikienė, D. Railienė	2021-02
	Foto paroda „Inžinerija gamtoje“	Z. Bagamulskienė	2021-11
	Dalyvavimas dalykinėse olimpiadose mieste	Visi mokytojai	2020
	Komandinis matematikos uždavinių sprendimo konkursas S. Šalkauskio gimnazijos prizui laimėti.	Matematikos mokytojai	2020-11
	Konkursas – viktorina „Aš ir kompiuteris“	IT mokytojai	2021-04
	Tarptautinis matematikos konkursas „Kengūra -2020“	L. Breimelienė	2021-03
	Tarptautinis matematikos konkursas „Olimpis-2020“	A. Bogušienė	2020-11
	Tarptautinis informacinių technologijų konkursas „Bebras“	IT mokytojai	2020-11
Tarpdalykinio bendradarbiavimo skatinimas ugdyme bei organizuojant kultūrinius ir edukacinius renginius STEAM tematika	VGTU „Ateities inžinerijos“ kūrybinės dirbtuvės	D. Railienė	2020-11
	Vasaros stovykla (integruojant SEU ir STEAM) miesto mokiniams	J. Ribikauskienė	2021-05
	Patyriminio ugdymo (STEAM) diena	J. Burneikienė	2021-06
	Gamtosauginio ugdymo diena	Z. Bagamulskienė	2021-06
	Pamoka tėvams „STEAM ir šiuolaikinės technologijos“	M. Trakšėlienė	2020-11
	VGTU „Ateities inžinerijos" mokinių atliekamų projektinių darbų peržiūra	D. Railienė, J. Burneikienė, J. Šlivinskienė	2021-05
	„Makaronų tiltai - 2021“	D. Railienė, L. Dzidolikiene	2021-02
VGTU klasės išvyka į VGTU	D. Railienė, L. Dzidolikiene	2021-04	