

Panevėžio lopšelis-darželis „Žibutė“

STEAM strategijos kūrimas

2021–2022 m. m.

Siekiant sukurti Panevėžio lopšelio-darželio „Žibutė“ STEAM strategiją 2021-2022 m. m., buvo atlikta įstaigos SSGG (stiprybių, silpnybių, galimybių ir grėsmių) analizė, organizuojant STEAM ugdymą(si). Analizės duomenys buvo aptarti pedagogų posėdyje (protokolas 2021 m. lapkričio 30 d. Nr. 7) ir įšivertinti šie STEAM veiklos aspektai:

- ką šioje srityje jau esame nuveikę ir kur yra mūsų stipriosios pusės?
- kuo galime remtis vykdydami ir plėtodami STEAM veiklas?
- kokių resursų mums trūksta?
- kas mums trukdo ir kodėl?
- kas galėtų būti tie veiksniai, kurie mus pastiprintų ir padėtų pasiekti išsikeltus tikslus?
- kas gali mums sutrukdyti – ką galime numatyti ir ko nesitikime?

Nustatytos stipriosios ir silpnosios STEAM veiklos pusės.

Stipriosios pusės yra:

- vaikai aktyviai įtraukiami į patirtinį ugdymo(si) procesą, pasitelkiant praktines STEAM veiklas;
- 2 kartus metuose vertinami ir aptariami su tėvais vaikų pasiekimai;
- STEAM veiklų įgyvendinimas teigiamai įtakoja ugdymo(si) pasiekimus;
- mokytojai reguliariai informuojami apie STEAM mokymus, seminarus, sudaromos galimybės kelti ir tobulinti pedagogų kvalifikaciją;
- lopšelio-darželio vadovai skatina įstaigos pedagogų, personalo ir socialinių partnerių bendradarbiavimą organizuojant STEAM ugdymo(si) veiklas;
- mokytojai skatinami dalintis informacija, patirtimi, priemonėmis organizuojant STEAM ugdymą(si).
- grupės aprūpintos kompiuteriais ir interneto ryšiu, pradėti kurti STEAM ugdymo(si) kampeliai kiekvienoje grupėje.

Silpnosios ir tobulintos STEAM veiklos pusės:

- reikalinga tobulinti pedagogų kompetencijas ir žinias apie kokybiškos ir tikslingos STEAM veiklos organizavimą;
- tikslinga būtų įsijungti (tapti nariais) į tarptautinį STEAM mokyklų tinklą – STEAM School Label;
- plėtoti bendradarbiavimą su akademiniiais, verslo įmonių, STEAM ugdymo centrais, socialiniais partneriais gerinant ugdomąją veiklą;
- STEAM ugdymo(si) kampelių nuolatinis papildymas ir atnaujinimas, atsižvelgiant į vaikų amžių;
- ugdytinių tėvai menkai supažindinti ir dalyvauja, organizuojant STEAM ugdymą(si), mažai informuojami apie jo svarbą vaiko ugdymo(si) sričių ir kompetencijų augimui.

Panevėžio lopšelio-darželio „Žibutė“

STEAM ugdymo(si) strategija

STEAM ugdymas(is) suprantamas, kaip integralus, į kompleksišką vaiko tikrovės reiškinių pažinimą, pritaikymą ir problemų sprendimą kreipiantis ikimokyklinio ir priešmokyklinio amžiaus vaikų gebėjimų ugdymas(is) gamtos pažinimo, technologijų, inžinerijos, menų ir matematikos (STEAM, angl. science, technology, engineering, arts, maths) kontekste.

Panevėžio lopšelis-darželis „Žibutė“ laikosi požiūrio, kad STEAM ugdymo(si) patrauklumas, jo įgyvendinimo galimybės, patyriminis ir probleminis ugdymas(is), didina naujosios kartos vaikų mokymo(si) motyvaciją, skatina susidomėjimą, mąstymą, kūrybiškumą bei kūrybingumą, išraiškos galimybes ir savirealizaciją, formuoja ekologines nuostatas bei pasaulėžiūrą.

2021–2022 metų STEAM prioritetinės sritys:

- sudaryti tinkamas sąlygas STEAM veiklų organizavimui;
- tobulinti pedagogų kvalifikaciją STEAM srityse, organizuojant tikslingą ir kokybišką ugdomąją veiklą;
- plėtoti bendradarbiavimą su akademine, verslo įmonių, STEAM ugdymo centrais, socialiniais partneriais, gerinant ugdomąją veiklą;
- skatinti įstaigos ugdytinių tėvų (globėjų) įsitraukimą į STEAM ugdymo(si) organizavimą.

Sudarytas STEAM veiksmų planas 2021–2022 metams.

STEAM VEIKSMŲ PLANAS 2021–2022 m.

Tikslas:

skatinti ugdytinių susidomėjimą gamtos mokslais, technologijomis, inžinerija, menais, matematika ir ugdyti kūrybiškumo, iniciatyvumo, bendradarbiavimo, verslumo sritis ir kompetencijas, kritinį bei loginį mąstymą.

Uždaviniai:

1. gerinti ugdytinių pasiekimus pasitelkiant STEAM dalykus;
2. aktyvinti vaikų žaidybinę veiklą grupėje ir lauke plėtojant patirtinį ir probleminį ugdymą(si);
3. kurti skatinančią pažinti, tyrinėti, eksperimentuoti STEAM aplinką;
4. ugdymo(si) procese naudoti IKT ir kitas technologijas, aktyvaus ugdymo(si) metodus;
5. įtraukti bendruomenės narius ir bendradarbiauti su socialiniais partneriais, vykdant STEAM veiklas;
6. skatinti STEAM veiklų prieinamumą įvairių gebėjimų ugdytiniams;
7. tobulinti pedagogų kompetencijas STEAM srityse, dalintis sukaupta patirtimi.

STEAM plano priemonės	Laikotarpis	Atsakingi asmenys
1. STEAM veiklų integravimas į ugdomąjį procesą pagal mėnesio temas:		
1.1. „Rudens tyrinėjimai“	2021 m. rugsėjis-spalis	Įstaigos pedagogai
1.2. „Šviesa-tamsa“	2021 m. lapkritis	Įstaigos pedagogai
1.3. „Kas yra oras“	2021 m. gruodis	Įstaigos pedagogai
1.4. „Žiemos iššūkiai“	2022 m. sausis	Įstaigos pedagogai
1.5. „Skaičiai aplink mus“	2022 m. vasaris	Įstaigos pedagogai
1.6. „Kur teka vanduo“	2022 m. kovas	Įstaigos pedagogai
1.7. „Kas dar auga“	2022 m. balandis	Įstaigos pedagogai
1.8. „Spalvos aplink mus“	2022 m. gegužė	Įstaigos pedagogai
1.9. „Ką galima pastatyti“	2022 m. birželis	Įstaigos pedagogai
1.10. „Aš jaučiu pasaulį“	2022 m. liepa	Įstaigos pedagogai
1.11. „Vasaros tyrinėjimai“	2022 m. rugpjūtis	Įstaigos pedagogai
1.12. „Rudens atradimai“	2022 m. rugsėjis	Įstaigos pedagogai
1.13. „Kaip atsiranda maistas?“	2022 m. spalio	Įstaigos pedagogai
1.14. „Diena – naktis“	2022 m. lapkritis	Įstaigos pedagogai
1.15. „Tyrinėtojai, atradėjai, išradėjai“	2022 m. gruodis	Įstaigos pedagogai
2. Vertinimas		
2.1. STEAM veiklų įrodymų pateikimas platformoje „STEM School Label“.	2021–2022 m. m.	IU mokytoja Jolanta Lašiniene
2.2. Vaikų pasiekimų ir padarytos pažangos fiksavimas, vertinimas 2 kartus per metus.	Spalio, gegužės mėn.	Grupių IU/PU mokytojai
3. Personalo profesionalumas		
3.1. Mokytojų kvalifikacijos tobulinimas.	2021–2022 m. m.	Įstaigos pedagogai
3.2. Dalinimasis gerąja patirtimi: <ul style="list-style-type: none"> • pranešimų rengimas ir pristatymas STEAM 	2021–2022 m. m.	Įstaigos pedagogai

srities temomis įstaigos, respublikos mastu; <ul style="list-style-type: none"> informacijos apie STEAM veiklas pateikimas įstaigos internetinėje svetainėje. 		
4. Ryšiai		
4.1. Pažintinių, mokomųjų STEAM išvykų organizavimas.	2021–2022 m. m.	Įstaigos pedagogai
4.2. Bendradarbiavimas su socialiniais partneriais vykdančiais STEAM veiklas.	2021–2022 m. m.	Įstaigos pedagogai
5. Aplinkos kūrimas		
5.1. STEAM kampelių įrengimas ir tobulinimas grupėse.	2021–2022 m. m.	Grupių IU/PU mokytojai
5.2. STEAM veikloms skirtų priemonių, įsigijimas (tyrinėjimams, eksperimentams, skaičiavimui, matavimui ir kt.)	2021–2022 m. m.	Direktoriaus pavaduotoja ugdymui
5.3. Lauko erdvių pritaikymas, edukacinių priemonių papildymas ir tobulinimas STEAM veikloms inspiruoti.	2021–2022 m. m.	Įstaigos pedagogai

IU mokytoja

Jolanta Lašiniene