

# **Panevėžio lopšelio-darželio „Žibutė“ STEAM ugdymo(si) strategija 2024 m.**

STEAM ugdymas(is) suprantamas, kaip integralus, į kompleksiską 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. STEAM ugdymas paremtas natūraliu vaiko domėjimusi kaip „veikia“ jį supantis pasaulis, polinkiu kurti daiktus ir tikrinti kaip jie veikia. Panevėžio miesto strateginiuose planuose numatytas programų, susijusių su STEAM kompetencijų ugdymu ir technologijų taikymu kūrimas ir įgyvendinimas. Panevėžio lopšelis-darželis „Žibutė“ užtikrindamas STEAM srities dalykų programų įgyvendinimą ir plėtrą siekia didinti šio ugdymo patrauklumą, laikydamasis požiūrio, kad patyriminis ir probleminis ugdymas(is), didina naujosios kartos vaikų mokymo(si) motyvaciją, skatina susidomėjimą, mąstymą, kūrybiškumą bei kūrybingumą, išraiškos galimybes ir savirealizaciją, formuoja tvarumo ir ekologines nuostatas bei pasaulėžiūrą.

## **2024 metų STEAM prioritetinės sritys:**

- Sudaryti sąlygas skleisti vaikų žaislingumui per natūralų tyrinėjimą, modeliavimą ir eksperimentavimą, kuriant lanksčius ir aktualius ugdymo(si) kontekstus;
- integruoti STEAM ugdymą(si) į lopšelio-darželio „Žibutė“ ikimokyklinio ir priešmokyklinio ugdymo(si) programą;
- tobulinti pedagogų inžinierines žinias ir skatinti kolegialų pasidalinimą organizuojant STEAM veiklas;
- tęsiamas ir plėtojamas bendradarbiavimas su akademine, verslo įmonių, STEAM ugdymo centrais, socialiniais partneriais, tobulinant STEAM ugdomąją veiklą;
- STEAM kambario infrastruktūros tobulinimas.

Sudarytas STEAM veiksmų planas 2024 metams

## **STEAM VEIKSMŲ PLANAS 2024 metams**

**Tikslas:** veiksmingai taikyti STEAM ugdymą(si), įtraukiant vaikus į patirtines, gamtamokslines, technologines, inžinierines, matematines veiklas, stiprinant kontekstinį ir probleminį ugdymą(si),

tikslingai modeliuojant ugdymosi aplinką ir ugdymosi situacijas, skatinant vaikų kūrybingumą ir iniciatyvumą.

Uždaviniai:

1. organizuoti kokybiškas STEAM veiklas, atsižvelgiant į vaikų poreikių, patirties ir gebėjimų įvairovę laikantis žaismės principų;
2. įtraukti STEAM dalykus į ikimokyklinio ir priešmokyklinio ugdymo programą;
3. lanksčiai kurti ir modeliuoti ugdymosi kontekstus, atsižvelgiant į esamą kultūrinę, socialinę ir gamtinę aplinką, mokytojui tampant vaiko padėjėju, tyrinėtoju, kūrėju, skatinant dialoginę vaikų, mokytojų ir kitų suaugusiųjų sąveiką;
4. skatinti vaikų iniciatyvą veikti, pažinti, tyrinėti, eksperimentuoti, atliepian skirtingus vaikų interesus, gebėjimų lygį ir ugdymosi būdų įvairovę;
5. stiprinti komandinį darbą ir skatinti kolegialų pasidalinimą patirtimi, tobulinant pedagogų kvalifikaciją ir organizuojant STEAM veiklas;
6. tobulinti STEAM kambarį gerinant jo infrastruktūrą ir aprūpinimą;
7. stiprinti skaitmeninių technologijų panaudojimą organizuojant STEAM veiklas;
8. dalyvauti „Stem school label“ programoje siekiant gauti aukštesnio lygio STEM ugdymo ženklelį;
9. įtraukti ugdytinių šeimas į ugdymo(si) procesą, kaip lygiaverčius ugdytojus.

STEAM plano priemonės	Laikotarpis	Atsakingi asmenys
<b>1. STEAM veiklų integravimas į ugdomąjį procesą pagal mėnesio temas:</b>		
1.1. „Žiemos iššūkiai“	2024 metų sausis	Įstaigos pedagogai
1.2. „Kaip veikia miestai“	2024 metų vasaris	Įstaigos pedagogai
1.3. „STEAM pasakų šalyje“	2024 metų kovas	Įstaigos pedagogai
1.4. „Nuo sėklų iki vaisių“	2024 metų balandis	Įstaigos pedagogai
1.5. „Aš - dizaineris“	2024 metų gegužė	Įstaigos pedagogai
1.6. „Kaip mes keliaujame“	2024 metų birželis	Įstaigos pedagogai
1.7. „Matematikos magija“	2024 metų liepa	Įstaigos pedagogai
1.8. „Tyrinėju gamtą“	2024 metų rugpjūtis	Įstaigos pedagogai
1.9. „Mažieji mokslininkai“	2024 metų rugsėjis	Įstaigos pedagogai
1.10. „Kosmoso iššūkiai“	2024 metų spalio	Įstaigos pedagogai
1.11 „Šviesa ir šešėliai“	2024 metų lapkritis	Įstaigos pedagogai
1.12. „Kalėdų senelio padėjėjai“	2024 metų gruodis	Įstaigos pedagogai
<b>2. Vertinimas</b>		
2.1. STEAM veiklų įrodymų pateikimas platformoje „STEM School Label“.	2024 metai	IU mokytoja Jolanta Lašiniene

2.2. Vaikų pasiekimų ir padarytos pažangos vertinimas: 2 kartus per metus nustatoma vaiko ugdymosi pažanga.	2024 metų spalio, gegužės mėn.	Grupių IU/PU mokytojai
<b>3. Personalo profesionalumas</b>		
3.1. Mokytojų kvalifikacijos tobulinimas.	2024 metai	Įstaigos pedagogai
3.2. Komandinio darbo stiprinimas, gerinant STEAM ugdymo(si) kokybę	2024 metai	Įstaigos darbuotojai
3.3. Kolegialus dalinimasis gerąja patirtimi <ul style="list-style-type: none"> <li>• STEAM pranešimų ir veiklų pristatymas respublikinės mokslinės-praktinės konferencijos metu (ilgalaikės programos IV modulis);</li> <li>• informacijos apie STEAM veiklas pateikimas įstaigos internetinėje svetainėje.</li> </ul>	2024 metai	Įstaigos pedagogai
<b>4. Ryšiai</b>		
4.1. Pažintinių, mokomųjų STEAM išvykų organizavimas	2024 metai	Įstaigos pedagogai
4.2. Bendradarbiavimas su miesto ir respublikos socialiniais partneriais vykdančiais STEAM veiklas.	2024 metai	Įstaigos pedagogai
<b>5. Aplinkos kūrimas</b>		
5.1. STEAM kambario aprūpinimas	2024 metai	Įstaigos direktorius
5.2. Ugdymo turinio skaitmenizavimas	2024 metai	Direktoriaus pavaduotoja ugdymui, įstaigos pedagogai
5.3. Informacinių ir komunikacinių technologijų diegimas, interaktyvių priemonių įsigijimas	2024 metai	Įstaigos direktorius

Parengė IU/PU mokytoja Jolanta Lašiniėnė

Parengta remiantis:

Ikimokyklinio ugdymo programos gairės, 2023;

Panevėžio miesto savivaldybės 2024–2026 metų strateginio veiklos plano projektu;

Priešmokyklinio ugdymo programa, 2023;

O. Monkevičienė „Žaismė ir atradimai“. Rekomendacijas ikimokyklinio ugdymo pedagogui, 2021;