

## TRAKŲ LOPŠELIS-DARŽELIS „EŽERĖLIS“

### STEAM VEIKSMŲ PLANAS

2024-2025 m.

**Tikslas:** veiksmingai taikyti STEAM metodą, įtraukiant vaikus į patirtines, gamtamokslines, technologines, menines, inžinerines, matematines veiklas, ugdyti kūrybiškumo, iniciatyvumo, bendradarbiavimo kompetencijas, kritinį bei loginį mąstymą.

#### Uždaviniai:

1. Organizuoti STEAM veiklas, atsižvelgiant į vaikų poreikius, taikant aktyviuosius ugdymosi metodus - formuojant komandinį darbą, problemų sprendimą bei gebėjimą mokytis.
2. Tikslingai modeliuojant ugdymosi aplinką ir ugdymosi situacijas, skatinti vaikų kūrybingumą ir iniciatyvumą.
3. Kurti skatinančią pažinti, tyrinėti, eksperimentuoti STEAM aplinką.
4. Skatinti aktyvų vaikų veiksena, grįstas tyrinėjimais, bandymais, eksperimentais, hipotezių kėlimu bei argumentavimu.
5. Tobulinti mokytojų kompetencijas, orientuotas į STEAM kūrybiškų idėjų pritaikymą patirtiniame ugdyme.
6. Bendradarbiauti su socialiniais partneriais įgyvendinant STEAM veiklas.
7. Įtraukti bendruomenės narius ir socialinius partnerius į edukacines STEAM veiklas.
8. Dalyvauti „Stem school label“ projekte, siekiant gauti aukštesnio lygio STEM ugdymo ženklelį.

STRATEGINIO PLANAVIMO PRIEMONĖ	VEIKLOS PAVADINIMAS	ATSAKINGI ASMENYS	ATLIKIMO TERMINAI
1. Įtvirtinti STEAM ugdymo modulį ugdomajame procese.	1.1. Kasdieninėje ugdymo veikloje akcentuojami STEAM metodai (praktinė-tiriamoji, patirtinė veikla, konstravimas, mokymasis veikiant.) 1.2. Kasdienės veiklos edukacinėse erdvėse: -„Tyrinėjimų centrai“; -„Dailės centrai“; -„Kūrybinių dirbtuvėlių centrai“; -„Lauko tyrinėjimų erdvėse“ (smėlis, gamtinė medžiaga); -„Muzikinių instrumentų“; -„Interaktyvių žaidimų“; -„Pojūčių terapijos take“.	Mokytojai, specialistai	2024/2025 metai

<p>2. Plėtoti skaitmeninių technologijų taikymą ikimokykliniame ir priešmokykliniame ugdyme.</p>	<p>Naudosime:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- interaktyvius lentas;</li> <li>- interaktyvius grindis;</li> <li>-skaitmeninius žaislus;</li> <li>- mikrofonus;</li> <li>-planšetes;</li> <li>-interaktyvius žaidimus, žaislus;</li> <li>-kompiuterius ir kt.</li> </ul>	<p>Mokytojai, specialistai</p>	<p>2024/2025 metai</p>
<p>3. Integruoti STEAM veiklas į ugdomąjį procesą: projektai, bandymai, eksperimentai tyrinėjimai - diferencijuojant veiklas pagal vaikų amžių ir savaitės temas.</p>	<p>3.1. Kasdieninė ugdomoji veikla (planai).  3.2. Individualūs grupių projektai (metų veiklos planai, grupių planai).  3.3. Rajono, respublikiniai, tarptautiniai projektai (metų veiklos planai, grupių planai).  3.4. Pramonės (metų veiklos planai, grupių planai).  3.5. Eksperimentai, bandymai, tyrinėjimai, stebėjimai lauke (oras, vanduo, augalai, smulkieji gyvūnai, smėlis, vanduo ir kt.).  3.6. Edukacinės išvykos (metų veiklos planai, grupių planai).  3.7. Bendri renginiai su socialiniais partneriais (metų veiklos planai, grupių planai).</p>	<p>Mokytojai</p>	<p>2024/2025 metai</p>
<p>4. Bendradarbiauti su socialiniais partneriais, įstaigos bendruomenės nariais.</p>	<p>4.1. Bendradarbiavimas ir bendros veiklos su socialiniais partneriais:  - Trakų istorijos muziejum (edukacinės- pažintinės išvykos);  - Trakų policijos pareigūnais (pažintis su pareigūnų darbu);  - Trakų priešgaisrine gelbėjimo tarnyba (pažintis su pareigūnų darbu);  - Trakų viešosios bibliotekos vaikų literatūros skyriumi (edukacinės - pažintinės veiklos);  - Trakų krašto tradicinių amatų centru (edukacinės- pažintinės veiklos).  4.2. Edukacinės- pažintinės išvykos į tėvų darbovietes (pažintis su tėvų profesija).  4.3. Edukacinės- pažintinės išvykos į prekybos centrus, vaistinę, paštą ir kt. (pažintis su kitomis profesijomis).  4.4. Edukacinė išvyka į Trakų Dominikonų vienuolyno sakralinio meno muziejų.  4.5. Bendros STEAM veiklos su tėvais, socialiniais partneriais (metų veiklos planai, grupių planai).</p>	<p>Mokytojai</p>	<p>2024/2025 metai</p>

	4.6. Lego konstruktoriaus naudojimas plėtojant vaikų loginį mastymą, kūrybiškumą, smulkiąją motoriką bei koordinaciją.		
5. Organizuoti tradicines ir kalendorines šventes, akcijas, renginius, parodas, vadovaudamiesi STEAM metodika.	5.1. „Lietuvos nepriklausomybės atkūrimo“ šventės organizavimas taikant STEAM aktyvųjį metodą“. 5.2. Užgavėnių šventė. 5.3. Kaziuko mugė. 5.4. Tavo Velykinis margutis. 5.5. Rudenėlio šventė. 5.6. Adventinės savaitės. 5.7. Dalyvausime kūrybos konkursuose, darbelių parodose, ugdant muzikinius, meninius, sportinius gebėjimus ir kt.	Mokytojai, meninio ugdymo mokytojai	2024/2025 metai
6. Dalyvauti „Stem school label“ projekte, siekiant gauti aukštesnio lygio STEM ugdymo ženklelį..	6.1. Dalyvauti STEAM mokyklos ženklo portale organizuojamuose diskusijose. 6.2. Parengti ir paskelbti mokyklos STEAM veiklos planą 2024-2025 metams. 6.3. Įsivertinti savo veiklą STEAM ženklo portale. 6.4. Dalintis STEAM gerąja darbo patirtimi.	Vadovai, mokytojai	2024/2025 metai
7. STEAM dalykų mokytojų kompetencijų tobulinimas.	7.1. Mokymai, kurių metu mokytojai patobulins kompetencijas ir įgys naujas kompetencijas STEAM plėtojimui bei taikymui ugdymo procese: - „STEAM metodikos taikymo svarba ikimokykliniame amžiuje“; - „STEAM pritaikomumas ikimokyklinio ugdymo įstaigose stiprinant pažinimo, meninio ugdymo, gamtos, skaitmeninę, matematikos kompetencijas“. 7.2. Kiekvienas mokytojas tobulins savo kompetencija pagal poreikį STEAM srityje (akredituotuose mokymuose nuotolinių mokymų platformoje Pedgogas.lt). 7.3. STEAM veiklų informacijos talpinimas įstaigos interneto svetainėje, facebook paskyroje. 7.4. Straipsnių STEAM temomis rengimas ir publikavimas. 7.5. Dalinimasis seminarų, kursų, mokymų, vykdytų projektų informacija. 7.6. Toliau semsimės patirties iš besimokančios Europos bendruomenės tinklo „eTwinning“ ir „Erasmus+“ partnerių. 7.7. Dalijimasis patirtimi ir bendradarbiavimas su	Direktorius, mokytojai	2024/2025 metai

	STEAM veiklas organizuojančiomis ikimokyklinėmis mokyklomis.		
8. Kurti Mokyklos infrastruktūrą, pritaikytą STEAM metodikos sėkmingam diegimui.	<p>8.1. Pedagogų kvalifikacijos tobulinimas STEAM srityse.</p> <p>8.2. Vidaus aplinkų pritaikymas STEAM veikloms: kaupti priemonės „Tyrinėjimų laboratorija“ erdvėje, įkurti tyrinėjimų kampelį visose grupėse.</p> <p>8.3. STEAM veikloms skirtų priemonių įsigijimas (tyrinėjimams, eksperimentams, skaičiavimui, matavimui ir kt.).</p> <p>8.4. Lauko aplinkų pritaikymas STEAM veiklai:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- prieskonių ir vaistažolių „karalystės“ tobulinimas;</li> <li>- stovų smėlio – vandens tyrinėjimui papildymas;</li> <li>- lauko muzikos instrumentų kampelio papildymas.</li> </ul> <p>8.5. Tyrinėjimų laboratorijos papildymas skaitmeninio raštingumo priemonėmis, skirtomis vaikų ugdymui.</p>	Vadovai	Visus mokslo metus

Parengė direktorės pavaduotoja ugdymui

Audronė Ustilienė