

PATVIRTINTA

Panevėžio r. Ramygalos lopšelio-darželio
„Gandriukas“ direktoriaus 2022 m. vasario d.
Įsakymo Nr. V-

**PANEVĖŽIO R. RAMYGALOS LOPŠELIS-DARŽELIS „GANDRIUKAS“
STEAM VEIKLŲ PLANAS 2022 M.
(vykdomas nuo 2019 m. vasario 18 d.)**

Tikslas – Gerinti ugdymo(si) kokybę skatinant vaikų smalsumą gamtos mokslams, technologijoms, inžinerijai, menams ir matematikai.

Uždaviniai:

1. Organizuoti patirtinį ugdymą taikant inovatyvius veiklos būdus ir metodus.
2. Ugdyti vaikų kūrybiškumo, problemų sprendimo, tyrinėjimo, mokėjimo mokyti kompetencijas.
3. Tobulinti mokytojų dalykinę, tiriamąją ir kūrybinę kompetencijas STEAM dalykų ugdymo srityse.
4. Skatinti mokytojus dalintis sukaupta patirtimi.
5. Bendradarbiauti su socialiniais partneriais STEAM dalykų ugdymo srityse.
6. Plėtoti sukurtą edukacinę STEAM erdvę.

Eil. Nr.	Plano priemonė	Laukiami rezultatai	Įgyvendinimo laikotarpis	Atsakingi asmenys
1.	STEAM dalykų integravimas į ugdomąjį procesą: trumpalaikiai projektai, bandymai ir tyrinėjimai pagal savaitės temas	Trumpalaikiai projektai, bandymų ir tyrinėjimų integravimas į ugdomąjį procesą	Visus metus	Mokytojai
2.	Dalyvavimas Besimokančių darželių tinklo programoje „STEAM principų taikymas ikimokykliniame ugdyme“	Mokytojai plėtos STEAM ugdymui aktualias kompetencijas, įgis kompetencijas STEAM plėtojimui bei taikymui ugdymo procese.	Nuo vasario iki gruodžio mėn.	Mokytojai
3.	Edukacinių veiklų/priemonių kūrimas naudojant robotukus „Bubble“, „Mind“, „Doc“	Vaikai susipažins su elektronikos ir programavimo pagrindais, ugdys loginį mąstymą, problemų sprendimo ir programavimo įgūdžius	Visus metus	Mokytojai
4.	Lauko aplinkos pritaikymas STEAM veiklų įgyvendinimui	Įrengtų erdvių pritaikymas tiriamosios veiklos plėtojimui	Gegužės-rugsėjo mėn.	Direktorė, mokytojai, mokytojų padėjėjos
5.	eTwinning projektų, grįstų STEAM ugdymu,	Skatinamas vaikų kūrybiškumas ir	Vasario – gruodžio mėn.	Kristina Stankevičienė

	integravimas į ugdomąjį procesą	kritinis mąstymas, formuojama vaiko tvari mąstysena, įgalinamas savaiminis mokymasis		Laimutė Rasalskienė
6.	IT panaudojimas mokinių STEAM dalykų ugdymosi poreikiams	Organizuojant ugdomasias veiklas naudos informacines technologijas, kurios skatina vaikus veikti, būti smalsiems, atlikti įvairiausias logines užduotis	Visus metus	Mokytojai
7.	Organizuoti edukacines išvykas į netradicines aplinkas	Vaikai lankosi STEAM veiklas įgyvendinančiose ugdymo įstaigose, įmonėse, muziejuose, gamtoje ir kt.	Visus metus	Mokytojai, mokytojų padėjėjos
8.	Partnerystė su socialiniais partneriais, ugdytinių tėvais STEAM dalykų ugdymo srityse	Gerėja santykiai su soc. partneriais, tėvais, vyksta aktyvus bendravimas ir bendradarbiavimas	Visus metus	Mokytojai
9.	Materialinių išteklių pritraukimas STEAM veiklų plėtrai	Bus įsigyta STEAM metodinė literatūra, papildyta materialinė bazė	Balandžio - lapkričio mėn.	Direktorė ir direktoriaus pavaduotoja ugdymui
10.	Išvykos į Robotikos varžybų centrą „RoboLabas“ Panevėžyje, „Minties“ gimnazijoje	Susipažins su naujausiomis technologijomis, ugdys kūrybiškumą, komandinį darbą bei kt. būtinas kompetencijas	Visus metus (pagal galimybes)	Mokytojai
11.	Diskusija „STEAM ugdymo rezultatų analizė“	2021-2022 m.m. veiklos plano rezultatų aptarimas	Gegužės ir gruodžio mėn.	Kristina Stankevičienė

Planą parengė:
Kristina Stankevičienė,
Laimutė Rasalskienė,
Diana Rankelienė,
Donata Magylienė,
Laura Tamošiūnaitė