

PANEVĖŽIO BERŽŲ PROGIMNAZIJOS STEAM VEIKLŲ ORGANIZAVIMO TVARKOS APRAŠAS

I SKYRIUS BENDROSIOS NUOSTATOS

1. Panevėžio Beržų progimnazijos (toliau – Progimnazija) STEAM veiklų organizavimo tvarkos aprašas (toliau – Aprašas) nustato STEAM veiklų planavimo, organizavimo ir įgyvendinimo, mokinių pasiekimų ir pažangos vertinimo, veiklų fiksavimo, stebėsenos bei atsakomybių tvarką Progimnazijoje.

2. Aprašas parengtas vadovaujantis Lietuvos Respublikos švietimo įstatymu, bendraisiais ugdymo planais, kitais ugdymą reglamentuojančiais teisės aktais ir atsižvelgiant į „STEAM ugdymo standartas“ programą, patvirtintą Panevėžio miesto savivaldybės administracijos Švietimo skyriaus vedėjos 2025 m. rugsėjo 1 d. įsakymu Nr. VI-106 „Dėl „STEAM ugdymo standartas“ programos patvirtinimo“ (toliau – Programa).

3. Programa Progimnazijoje įgyvendinama pradinio ugdymo programos 3–4 klasėse ir pagrindinio ugdymo programos 5–8 klasėse.“

4. Apraše vartojamos sąvokos atitinka Lietuvos Respublikos švietimo įstatyme ir kituose švietimą reglamentuojančiuose teisės aktuose apibrėžtas sąvokas.

II SKYRIUS STEAM UGDYMO TIKSLAS, UŽDAVINIAI IR ORGANIZAVIMO PRINCIPAI

5. STEAM ugdymo tikslas – ugdyti mokinių STEAM kompetencijas, integruojant gamtos mokslus, technologijas, inžineriją, menus, matematiką ir kultūrą, siekiant, kad mokiniai įgytų praktinių įgūdžių, kūrybiškumo, problemų sprendimo gebėjimų ir kultūrinio sąmoningumo.

6. STEAM ugdymo uždaviniai:

6.1. Lavinti mokinių STEAM kompetencijas, suteikiant mokiniams žinių ir praktinių įgūdžių gamtos mokslų, technologijų, inžinerijos, menų ir matematikos srityse bei sudarant sąlygas atlikti eksperimentus, tyrimus ir projektus.

6.2. Integruoti STEAM ir kultūrinį ugdymą, kuriant ir įgyvendinant tarpdisciplinines veiklas, siejančias STEAM sritis ir kultūrinį ugdymą, siekiant ugdyti mokinių holistinį supratimą apie pasaulį ir kultūrą.

6.3. Skatinti mokinių kūrybiškumą ir problemų sprendimo gebėjimus, sudarant sąlygas lavinti kūrybiškumą, kritinį mąstymą ir problemų sprendimo gebėjimus, organizuojant projektines veiklas, kūrybines dirbtuves ir kitas interaktyvias veiklas.

6.4. Ugdyti mokinių bendradarbiavimo ir komunikacijos įgūdžius, skatinant mokinių bendradarbiavimą ir komunikacijos įgūdžius, organizuojant komandinius projektus, diskusijas ir kitas veiklas, kuriose mokiniai mokosi dirbti kartu, dalytis idėjomis ir efektyviai bendrauti.

6.5. Formuoti mokinių kultūrinį sąmoningumą ir skatinti jų aktyvų dalyvavimą kultūriniame gyvenime, organizuojant kultūrinės ekskursijas, renginius, projektus ir kitas veiklas, kuriose mokiniai susipažįsta su įvairiomis kultūros formomis ir reiškiniiais.

7. Programa įgyvendinama vadovaujantis Universalios dizaino principais:

7.1. taikomi įvairūs mokymosi būdai, metodai ir priemonės, atsižvelgiant į individualius mokinių ugdymosi poreikius ir gebėjimus;

7.2. mokiniams sudaromos galimybės rinktis, veikti savarankiškai ir kūrybiškai bei įvairiais būdais pateikti veiklos rezultatus;

7.3. mokiniai įtraukiami į prasmingą ir motyvuojantį mokymosi procesą, siejant ugdymo turinį su realaus gyvenimo situacijomis ir praktiniu žinių taikymu;

7.4. užtikrinamas ugdymo prieinamumas ir lygios galimybės visiems mokiniams, pritaikant mokymo(si) medžiagą, metodus ir aplinką;

7.5. skatinamas mokinių bendravimas ir bendradarbiavimas, sudarant sąlygas dirbti kartu, dalytis idėjomis ir patirtimi.

8. Įgyvendinant Programą ugdomos joje numatytos mokinių kompetencijos ir gebėjimai.

III SKYRIUS

STEAM UGDYMO TURINYS IR JO ĮGYVENDINIMAS

9. STEAM ugdymo turinys integruojamas į formalųjį ir neformalųjį ugdymą ir įgyvendinamas 3–8 klasėse, vadovaujantis Programa.

10. STEAM ugdymo turinį sudaro dvi ugdymo dalys:

10.1. STEAM ugdymo programa:

10.1.1. gamtos mokslų praktiniai, eksperimentiniai, tiriamieji laboratoriniai darbai;

10.1.2. ilgalaikiai ar trumpalaikiai STEAM ugdymo projektai;

10.1.3. praktiniai taikomieji matematikos darbai.

10.2. Kultūrinio ugdymo programa „STE(A)M ekspertai“ (60 val.):

10.2.1. patirtinės veiklos, literatūriniai skaitymai, edukacijos su menininkais, kultūros atstovais, mokytojais ir kitais partneriais;

10.2.2. trumpalaikiai ar ilgalaikiai integruoti kultūrinio ugdymo projektai;

10.2.3. jungtinės modernios instaliacijos, skaitmeninės parodos.

11. Konkretios STEAM ir kultūrinio ugdymo veiklų temos, praktiniai, eksperimentiniai, tiriamieji ir laboratoriniai darbai, praktinės matematikos užduotys bei kitos veiklos parenkamos vadovaujantis Programoje atitinkamai klasei nustatytu ugdymo turiniu.

12. 3 klasėje STEAM ugdymo turinys įgyvendinamas organizuojant:

12.1. ne mažiau kaip 5 gamtamokslinius praktinius ir eksperimentinius darbus per mokslo metus;

12.2. ne mažiau kaip 5 praktines matematikos užduotis per mokslo metus STE(A)M erdvėje, STEAM laboratorijoje;

12.3. ilgalaikį arba trumpalaikį STEAM ugdymo projektą – I pusmetį;

12.4. ne mažiau kaip 4 patirtinės ir (ar) kultūrinio ugdymo veiklas per mokslo metus;

12.5. ilgalaikį arba trumpalaikį kultūrinio ugdymo projektą – II pusmetį;

12.6. ne mažiau kaip vieną kūrybinių dirbtuvių veiklą per mokslo metus;

12.7. kultūrinio ugdymo renginius, skaitmenines parodas, instaliacijas ir kitas integruotas veiklas.

13. 4 klasėje STEAM ugdymo turinys įgyvendinamas organizuojant:

13.1. ne mažiau kaip 5 gamtamokslinius praktinius ir eksperimentinius darbus per mokslo metus;

13.2. ne mažiau kaip 5 praktines matematikos užduotis per mokslo metus STE(A)M erdvėje, STEAM laboratorijoje;

13.3. ilgalaikį arba trumpalaikį STEAM ugdymo projektą – II pusmetį;

13.4. ne mažiau kaip 4 patirtines ir (ar) kultūrinio ugdymo veiklas per mokslo metus;

13.5. ilgalaikį arba trumpalaikį kultūrinio ugdymo projektą – I pusmetį;

13.6. ne mažiau kaip vieną kūrybinių dirbtuvių veiklą per mokslo metus;

13.7. kultūrinio ugdymo renginius, skaitmenines parodas, instaliacijas ir kitas integruotas veiklas.

14. 5 klasėje STEAM ugdymo turinys įgyvendinamas organizuojant:

14.1. ne mažiau kaip 8 gamtos mokslų praktinius, eksperimentinius ir laboratorinius darbus per mokslo metus;

14.2. ne mažiau kaip 5 praktines matematikos užduotis per mokslo metus STE(A)M erdvėje, STEAM laboratorijoje;

14.3. ilgalaikį arba trumpalaikį STEAM ugdymo projektą – I pusmetį;

14.4. ne mažiau kaip 6 patirtines ir (ar) kultūrinio ugdymo veiklas per mokslo metus;

14.5. ilgalaikį arba trumpalaikį kultūrinio ugdymo projektą – II pusmetį;

14.6. integruotas skirtingų mokomųjų dalykų pamokas – 4–6 pamokas per pusmetį;

14.7. kūrybinius darbus ir (ar) plenerus ne Progimnazijos erdvėje – birželio mėnesį;

14.8. ne mažiau kaip vieną kūrybinių dirbtuvių veiklą per mokslo metus;

14.9. kultūrinio ugdymo renginius, skaitmenines parodas, instaliacijas ir kitas integruotas veiklas.

15. 6 klasėje STEAM ugdymo turinys įgyvendinamas organizuojant:

15.1. ne mažiau kaip 8 gamtos mokslų praktinius, eksperimentinius ir laboratorinius darbus per mokslo metus;

15.2. ne mažiau kaip 5 praktines matematikos užduotis per mokslo metus STE(A)M erdvėje, STEAM laboratorijoje;

15.3. ilgalaikį arba trumpalaikį STEAM ugdymo projektą – II pusmetį;

15.4. ne mažiau kaip 6 patirtines ir (ar) kultūrinio ugdymo veiklas per mokslo metus;

15.5. ilgalaikį arba trumpalaikį kultūrinio ugdymo projektą – I pusmetį;

15.6. integruotas skirtingų mokomųjų dalykų pamokas – 4–6 pamokas per pusmetį;

15.7. kūrybinius darbus ir (ar) plenerus ne Progimnazijos erdvėje – birželio mėnesį;

15.8. ne mažiau kaip vieną kūrybinių dirbtuvių veiklą per mokslo metus;

15.9. kultūrinio ugdymo renginius, skaitmenines parodas, instaliacijas ir kitas integruotas veiklas.

16. 7 klasėje STEAM ugdymo turinys įgyvendinamas organizuojant:

16.1. ne mažiau kaip 8 gamtos mokslų praktinius, eksperimentinius ir laboratorinius darbus per mokslo metus;

16.2. ne mažiau kaip 5 praktines matematikos užduotis per mokslo metus STE(A)M erdvėje, STEAM laboratorijoje;

16.3. ilgalaikį arba trumpalaikį STEAM ugdymo projektą – I pusmetį;

16.4. ne mažiau kaip 6 patirtines ir (ar) kultūrinio ugdymo veiklas per mokslo metus;

16.5. ilgalaikį arba trumpalaikį kultūrinio ugdymo projektą – II pusmetį;

16.6. integruotas skirtingų mokomųjų dalykų pamokas – 4–6 pamokas per pusmetį;
16.7. kūrybinius darbus ir (ar) plenerus ne Progimnazijos erdvėje – birželio mėnesį;
16.8. ne mažiau kaip vieną kūrybinių dirbtuvių veiklą per mokslo metus;
16.9. kultūrinio ugdymo renginius, skaitmenines parodas, instaliacijas ir kitas integruotas veiklas.

17. 8 klasėje STEAM ugdymo turinys įgyvendinamas organizuojant:

17.1. ne mažiau kaip 8 gamtos mokslų praktinius, eksperimentinius ir laboratorinius darbus per mokslo metus;

17.2. ne mažiau kaip 5 praktines matematikos užduotis per mokslo metus STE(A)M erdvėje, STEAM laboratorijoje;

17.3. ilgalaikį arba trumpalaikį STEAM ugdymo projektą – I pusmetį;

17.4. ne mažiau kaip 6 patirtines ir (ar) kultūrinio ugdymo veiklas per mokslo metus;

17.5. ilgalaikį arba trumpalaikį kultūrinio ugdymo projektą – I pusmetį;

17.6. integruotas skirtingų mokomųjų dalykų pamokas – 4–6 pamokas per pusmetį;

17.7. kūrybinius darbus ir (ar) plenerus ne Progimnazijos erdvėje – birželio mėnesį;

17.8. ne mažiau kaip vieną kūrybinių dirbtuvių veiklą per mokslo metus;

17.9. kultūrinio ugdymo renginius, skaitmenines parodas, instaliacijas ir kitas integruotas veiklas.

18. STEAM ir kultūrinio ugdymo veiklos gali būti vykdomos Progimnazijos kabinetuose, STE(A)M erdvėse ir laboratorijose, Panevėžio regioniniame STEAM atviros prieigos centre, „RoboLabas“, kultūros ir meno įstaigose, socialinių partnerių bei kitose ugdymui tinkamose aplinkose.

19. Ilgalaikiai ir trumpalaikiai STEAM bei kultūrinio ugdymo projektai gali būti individualūs arba grupiniai, integruojantys vieno ar kelių mokomųjų dalykų ugdymo turinį.

20. Numatytų praktinių, eksperimentinių, tiriamųjų, laboratorinių darbų, praktinių matematikos užduočių ir kultūrinio ugdymo veiklų aprašai bei metodinė medžiaga prieinami Programoje nurodytuose skaitmeniniuose ištekliuose.

21. Organizuojant STEAM veiklas STEAM centruose vadovaujamosi Bendrųjų ugdymo planų 12 priedo nuostatomis. Progimnazija sudaro sąlygas 7–8 klasių mokiniams dalyvauti STEAM veiklose STEAM centruose, siekiant, kad tokios veiklos būtų organizuojamos ne mažiau kaip 3 kartus per mokslo metus.

22. STEAM veiklos STEAM centruose planuojamos visiems mokslo metams, o konkrečios veiklos ir jų vykdymo laikas numatomi Progimnazijos mėnesio veiklos planuose.

23. Dalyko mokytojas, pasirinkdamas veiklą STEAM centre, susipažįsta su veiklos aprašu, numato mokinių atsiskaitymo ir (ar) pasiekimų vertinimo būdus ir supažindina mokinius su veiklos turiniu, vykdymo grafiku bei vertinimo tvarka.

24. STEAM centre vykdomos veiklos įskaitomos į mokinio ugdymo dienų skaičių.

IV SKYRIUS

MOKINIŲ STEAM PASIEKIMŲ SRITYS

25. Įgyvendinant Programą plėtojami mokinių gamtos mokslų, technologijų, inžinerijos, menų, matematikos ir kultūrinio ugdymo pasiekimai.

26. Kiekvienoje STEAM pasiekimų srityje siekiama plėtoti mokinių žinias ir supratimą, praktinius gebėjimus ir įgūdžius, pozityvų ir atsakingą požiūrį bei gebėjimą įgytas žinias ir patirtį sieti su realaus gyvenimo, kultūriniu, socialiniu ir etiniu kontekstu.

27. Gamtos mokslų pasiekimai. Mokinys suprantą pagrindines gamtamokslines sąvokas (fizikos, chemijos, biologijos), dėsnius ir teorijas, geba paaiškinti gamtos reiškinius ir procesus. Geba atlikti tyrimus, formuluoti hipotezes, rinkti ir analizuoti duomenis (taip pat ir matematinius), daryti išvadas. Moka naudotis laboratorine įranga ir kitomis priemonėmis. Domisi gamta, vertina mokslą ir technologijas, suprantą jų svarbą žmogaus gyvenimui ir aplinkai. Ugdosi atsakingą požiūrį į gamtą ir jos išsaugojimą. Suprantą, kaip kultūra ir tradicijos gali įtakoti požiūrį į gamtą ir mokslą. Geba analizuoti gamtamokslinius tyrimus ir technologijų plėtrą, atsižvelgdamas į kultūrinius ir etinius aspektus. Geba aprašyti ir pristatyti savo tyrimus lietuvių kalba.

28. Technologijų pasiekimai. Mokinys suprantą technologijų vaidmenį šiuolaikiniame pasaulyje, jų kūrimo principus ir poveikį visuomenei. Geba naudotis įvairiomis technologijomis, įskaitant kompiuterius, programinę įrangą, internetą ir kitas skaitmenines priemones. Moka projektuoti ir kurti technologinius sprendimus. Mokinys vertina technologijas kaip įrankį, kuris gali padėti spręsti problemas ir gerinti gyvenimo kokybę. Atsakingai ir etiškai naudojasi technologijomis. Suprantą, kaip kultūra ir tradicijos gali daryti įtaką technologijų kūrimui ir naudojimui. Geba analizuoti technologijų poveikį visuomenei, atsižvelgdamas į kultūrinius ir socialinius aspektus, aprašyti ir pristatyti savo projektus lietuvių kalba.

29. Inžinerijos pasiekimai. Mokinys suprantą inžinerijos principus ir metodus, geba projektuoti ir kurti inžinerinius sprendimus. Geba taikyti inžinerines žinias ir įgūdžius praktiškai, projektuojant ir kuriant įvairius įrenginius ir sistemas. Mokinys vertina inžineriją kaip kūrybiškumo ir inovacijų sritį, suprantą jos svarbą visuomenės vystymuisi. Suprantą, kaip kultūra ir tradicijos gali daryti įtaką inžinerinių sprendimų kūrimui ir įgyvendinimui. Geba analizuoti inžinerinių projektų poveikį aplinkai ir visuomenei, atsižvelgdamas į kultūrinius ir etinius aspektus, aprašyti ir pristatyti savo projektus lietuvių kalba bei atlikti su projektavimu susijusius matematinius skaičiavimus.

30. Menų pasiekimai. Mokinys suprantą meno formas ir raiškos priemones, geba analizuoti ir interpretuoti meno kūrinius. Geba reikšti save kūrybiškai, naudodamas įvairias menines technikas ir priemones. Mokinys vertina meną kaip svarbią kultūros dalį, suprantą jo vaidmenį žmogaus gyvenime. Suprantą meno ryšį su kultūra ir istorija. Geba analizuoti meno kūrinius, atsižvelgdamas į jų kultūrinį ir istorinį kontekstą. Geba aprašyti ir interpretuoti meno kūrinius lietuvių kalba.

31. Matematikos pasiekimai. Mokinys suprantą pagrindines matematines sąvokas, dėsnius ir teorijas, geba paaiškinti matematinius reiškinius ir procesus. Mokinys geba atlikti matematines operacijas, spręsti matematines problemas, taikyti matematines žinias praktiškai. Moka naudotis matematinėmis priemonėmis ir įrankiais. Mokinys vertina matematiką kaip svarbų įrankį, kuris padeda suprasti ir tyrinėti pasaulį. Domisi matematika, ugdosi smalsumą ir kūrybiškumą. Geba analizuoti matematines idėjas ir koncepcijas, atsižvelgdamas į jų kultūrinį ir istorinį kontekstą. Geba aprašyti ir paaiškinti matematines idėjas lietuvių kalba.

32. Kultūriniai pasiekimai. Mokinys suprantą kultūros įvairovę, vertina kultūrinį paveldą ir suprantą jo svarbą. Geba dalyvauti kultūriniame gyvenime, suprasti ir vertinti kultūros reiškinius. Mokinys yra atviras kitoms kultūroms ir gerbia jas. Suprantą kultūros svarbą žmogaus gyvenime ir visuomenės vystymuisi. Geba suprasti ir vertinti kultūrų dialogą, bei jo svarbą taikiai visuomenei. Geba analizuoti kultūrines problemas ir rasti joms sprendimus, remdamasis kultūrinėmis žiniomis ir vertybėmis. Geba aprašyti ir diskutuoti apie kultūrinius reiškinius lietuvių kalba.

V SKYRIUS

MOKINIŲ STEAM PASIEKIMŲ LYGIŲ POŽYMAI

33. Pasiekimų lygiai apibrėžiami remiantis mokinio gebėjimu atlikti praktinius darbus, projektus, dalyvauti patirtinėse veiklose ir integruotose pamokose. Taip pat vertinamas mokinio požiūris į mokymosi procesą, jo kūrybiškumas ir bendradarbiavimo įgūdžiai.

34. Pradedantysis lygis (3-4 klasės):

34.1. Praktiniai darbai ir projektai: mokinys geba atlikti paprastus praktinius darbus pagal pateiktas instrukcijas, dalyvauja trumpalaikiuose projektuose.

34.2. Patirtinės veiklos: mokinys aktyviai dalyvauja patirtinėse veiklose, tačiau gali prireikti pagalbos atliekant kai kurias užduotis.

34.3. Integracija: mokinys pradeda integruoti įvairių dalykų žinias atlikdamas praktinius darbus ir projektus.

34.4. Matematikos ir lietuvių kalbos pasiekimai: mokinys supranta pagrindines matematines sąvokas ir geba atlikti paprastus matematinius veiksmus. Moka skaityti ir rašyti, supranta paprastus tekstus lietuvių kalba.

34.5. Požiūris ir vertybės: mokinys domisi STEAM veiklomis, tačiau gali būti nesavarankiškas ir reikėti paskatinimo.

34.6. Kūrybiškumas: mokinys pradeda reikšti savo kūrybiškumą atlikdamas praktinius darbus ir projektus.

34.7. Bendradarbiavimas: mokinys bendradarbiauja su kitais mokiniiais, tačiau gali prireikti pagalbos sprendžiant konfliktus.

35. Pažengęs lygis (5-6 klasės):

35.1. Praktiniai darbai ir projektai: mokinys geba savarankiškai atlikti sudėtingesnius praktinius darbus ir ilgalaikius projektus.

35.2. Patirtinės veiklos: mokinys savarankiškai dalyvauja patirtinėse veiklose ir geba pritaikyti įgytas žinias praktiškai.

35.3. Integracija: mokinys sėkmingai integruoja įvairių dalykų žinias atlikdamas praktinius darbus ir projektus.

35.4. Matematikos ir lietuvių kalbos pasiekimai: mokinys supranta sudėtingesnes matematines sąvokas ir geba atlikti sudėtingesnius matematinius veiksmus. Moka skaityti ir rašyti, supranta sudėtingesnius tekstus lietuvių kalba ir geba reikšti savo mintis raštu.

35.5. Požiūris ir vertybės: mokinys aktyviai domisi STEAM veiklomis ir yra motyvuotas mokytis.

35.6. Kūrybiškumas: mokinys kūrybiškai sprendžia problemas ir generuoja naujas idėjas.

35.7. Bendradarbiavimas: mokinys efektyviai bendradarbiauja su kitais mokiniiais ir geba konstruktyviai spręsti konfliktus.

36. Aukštesnysis lygis (7-8 klasės):

36.1. Praktiniai darbai ir projektai: mokinys geba atlikti sudėtingiausius praktinius darbus ir ilgalaikius projektus, reikalaujančius aukšto lygio žinių ir įgūdžių.

36.2. Patirtinės veiklos: mokinys ne tik savarankiškai dalyvauja patirtinėse veiklose, bet ir geba jas organizuoti ir vesti.

36.3. Integracija: mokinys integruoja įvairių dalykų žinias ir geba jas pritaikyti netradicinėse situacijose.

36.4. Matematikos ir lietuvių kalbos pasiekimai: mokinys giliai supranta matematines sąvokas ir geba atlikti sudėtingiausius matematinius veiksmus. Moka laisvai skaityti ir rašyti,

supranta sudėtingiausius tekstus lietuvių kalba ir geba reikšti savo mintis aiškiai, argumentuotai ir įtaigiai.

36.5. Požiūris ir vertybės: mokinys yra smalsus, kūrybiškas ir motyvuotas, nuolat siekia tobulėti ir gilinti savo žinias.

36.6. Kūrybiškumas: mokinys yra labai kūrybiškas ir geba generuoti originalias idėjas.

36.7. Bendradarbiavimas: mokinys yra lyderis ir geba efektyviai vadovauti komandai.

VI SKYRIUS

MOKINIŲ STEAM PASIEKIMŲ VERTINIMAS

37. Mokinių STEAM pasiekimų vertinimas vykdomas pagal atitinkamą ugdymo pakopą: 3–4 klasėse – vadovaujantis Progimnazijos 1–4 klasių mokinių pažangos ir pasiekimų vertinimo tvarkos aprašu, 5–8 klasėse – Progimnazijos 5–8 klasių mokinių pažangos ir pasiekimų vertinimo tvarkos aprašu, taip pat bendrosiomis programomis ir Programa.

38. Mokinių STEAM pasiekimų vertinimas grindžiamas šiais principais:

38.1. Integracija – STEAM pasiekimų vertinimas integruojamas į bendrą Progimnazijos mokinių pažangos ir pasiekimų vertinimo sistemą, atsižvelgiant į joje nustatytus vertinimo principus ir metodus.

38.2. Lankstumas – vertinimo metodai ir kriterijai pritaikomi pagal Progimnazijos bendruomenės susitarimus.

38.3. Bendradarbiavimas – mokytojai, mokiniai ir tėvai (globėjai, rūpintojai) dalyvauja tobulinant STEAM pasiekimų vertinimą.

38.4. Skaidrumas – vertinimo kriterijai ir metodai yra aiškūs ir suprantami Progimnazijos bendruomenės nariams.

39. Vertinimo metodai:

39.1. Praktinių darbų ir projektų vertinimas. Vertinama atliktų darbų kokybė, kūrybiškumas, problemų sprendimo gebėjimai, gebėjimas dirbti komandoje ir pristatyti rezultatus. Konkretūs vertinimo kriterijai ir jų svoris nustatomi pagal Progimnazijos bendruomenės susitarimus.

39.2. Patirtinių veiklų vertinimas. Vertinamas mokinio aktyvumas, įsitraukimas, gebėjimas pritaikyti įgytas žinias praktiškai ir reflektuoti patirtį. Mokinių dalyvavimo patirtinėse veiklose vertinimas vykdomas pagal Progimnazijos bendruomenės susitarimus.

39.3. Integruotų pamokų vertinimas. Vertinamos mokinio žinios, supratimas, gebėjimas integruoti įvairių dalykų žinias ir taikyti jas praktiškai. Integruotose pamokose taikomi vertinimo metodai nustatomi mokytojų susitarimu.

39.4. Matematinės ir lietuvių kalbos kompetencijų vertinimas. Vertinamas mokinio gebėjimas suprasti ir interpretuoti tekstus, formuluoti ir argumentuoti savo mintis raštu ir žodžiu, atlikti matematines operacijas ir spręsti matematines problemas.

39.5. Mokinių įsivertinimas. Mokiniai skatinami reflektuoti savo mokymosi procesą, įsivertinti savo pasiekimus ir numatyti tobulėjimo kryptis. Mokinių įsivertinimas organizuojamas pagal Progimnazijoje taikomus susitarimus.

39.6. Mokytojo stebėjimas. Mokytojas stebi mokinių veiklą, įsitraukimą ir bendradarbiavimo gebėjimus. Mokytojo stebėjimo rezultatų fiksavimo būdai pasirenkami atsižvelgiant į veiklos pobūdį ir Progimnazijoje taikomus susitarimus.

39.7. Mokinio darbų aplankas (portfolio). Mokiniai gali kaupti savo darbus, projektus ir kitus pasiekimus, atspindinčius jų pažangą. Į darbų aplanką įtraukiami darbai ir jo vertinimo būdai nustatomi pagal Progimnazijoje taikomus susitarimus.

40. Vertinimo kriterijai:

40.1. Žinios ir supratimas – mokinio gebėjimas suprasti ir paaiškinti pagrindines sąvokas, dėsnius ir teorijas.

40.2. Gebėjimai ir įgūdžiai – mokinio gebėjimas atlikti praktinius darbus, eksperimentus, projektuoti, analizuoti duomenis, spręsti problemas ir kūrybiškai reikšti save.

40.3. Požiūris ir vertybės – mokinio domėjimasis mokymosi procesu, motyvacija, atsakomybės jausmas, gebėjimas bendradarbiauti ir gerbti kitų nuomonę.

40.4. Kūrybiškumas – mokinio gebėjimas generuoti naujas idėjas, rasti originalius sprendimus ir netradiciškai pritaikyti žinias.

40.5. Bendradarbiavimas – mokinio gebėjimas dirbti komandoje, dalytis žiniomis ir idėjomis, konstruktyviai spręsti konfliktus.

41. Vertinimo rezultatai:

41.1. ugdymo procesui tobulinti, mokiniams ir jų tėvams (globėjams, rūpintojams) teikti grįžtamąjį ryšį apie mokinio pažangą;

41.2. mokinių pasiekimų lygiams nustatyti;

41.3. pagal Progimnazijos bendruomenės susitarimus vertinimo rezultatams interpretuoti ir naudoti.

42. Mokytojas tobulina STEAM pasiekimų vertinimo metodus ir pritaiko juos prie mokinių poreikių.

VII SKYRIUS

STEAM UGDYMO REZULTATAI IR JŲ STEBĖSENA

43. Programos įgyvendinimo rezultatai stebimi ir vertinami, siekiant nustatyti jos poveikį mokinių pasiekimams, pažangai ir Progimnazijos ugdymo kokybei.

44. Vertinant Programos rezultatus mokinių lygmeniu atsižvelgiama į:

44.1. STEAM žinių ir supratimo pažangą;

44.2. kritinio mąstymo ir problemų sprendimo gebėjimų plėtrą;

44.3. kūrybiškumo ir inovatyvumo gebėjimų plėtrą;

44.4. bendradarbiavimo ir komunikavimo gebėjimų plėtrą;

44.5. mokinių pasitikėjimą savimi, motyvaciją mokytis ir įsitraukimą į STEAM veiklas;

44.6. matematikos ir lietuvių kalbos žinių bei gebėjimų taikymą STEAM veiklose;

44.7. atsakingo požiūrio į aplinką ir visuomenę ugdymą.

45. Vertinant Programos rezultatus Progimnazijos lygmeniu atsižvelgiama į:

45.1. STEAM ugdymui palankios ir inovatyvios mokymosi aplinkos plėtrą;

45.2. mokytojų STEAM kompetencijų tobulėjimą;

45.3. Progimnazijos bendruomenės įsitraukimą į STEAM veiklas;

45.4. Programos poveikį Progimnazijos veiklai ir ugdymo kokybei.

46. Programos įgyvendinimas stebimas ir vertinamas, siekiant užtikrinti jos veiksmingumą ir tobulinimą.

VIII SKYRIUS

BAIGIAMOSIOS NUOSTATOS

47. Su Aprašu supažindinami mokytojai, švietimo pagalbos specialistai ir kiti Progimnazijos darbuotojai, kurių funkcijos susijusios su STEAM ugdymo organizavimu ir įgyvendinimu.

48. Aprašo įgyvendinimą koordinuoja ir prižiūri direktoriaus pavaduotojas ugdymui, įskaitant STEAM veiklą STEAM centruose koordinavimą.

49. Aprašas gali būti keičiamas ir papildomas pasikeitus teisės aktams, Programai, Progimnazijos ugdymo planui arba atsiradus poreikiui tobulinti STEAM ugdymo organizavimą.

50. Aprašo pakeitimai ir papildymai tvirtinami Progimnazijos direktoriaus įsakymu.

51. Aprašas skelbiamas Progimnazijos interneto svetainėje www.berzu.lt.
