STEAM Ugdymo Gairės Anykščių Jono Biliūno Gimnazijoje

2024 m.

Erasmus+“ KA1 veiksmo projekto „Steam metodais grįstas ugdymas tvarios visuomenės link“ sutarties Nr. 2023-1-LT01-KA122-SCH-000142626 darbo grupės siūlymai STEAM Ugdymo gairėms Anykščių Jono Biliūno Gimnazijoje

Tikslas

Sukurti veiksmingą ir įtraukiančią STEAM (gamtos mokslų, technologijų, inžinerijos, menų ir matematikos) ugdymo sistemą, kuri skatintų mokinių kritinį mąstymą, problemų sprendimo gebėjimus ir tvarumo suvokimą.

Gairės

1. STEAM integravimas į ugdymo procesą

- **Tarpdalykinis bendradarbiavimas –** skatinti mokytojus bendradarbiauti ir kurti tarpdalykines pamokas, jungiančias STEAM disciplinas.
- **Projektiniai darbai –** ugdymo procese prioritetą teikti projektiniams tiriamiesiems darbams, kurie ugdo mokinių praktinius įgūdžius ir skatina savarankišką problemų sprendimą.
- **Realių problemų sprendimas –** pamokose taikyti realaus gyvenimo pavyzdžius, kurie atskleistų STEAM svarbą kasdieniame gyvenime ir globalių problemų sprendime.
- **Ugdymo erdvių plėtra –** vesti pamokas netradicinėse ugdymo aplinkose.

2. Mokytojų kompetencijų tobulinimas

- **Kvalifikacijos kėlimas –** organizuoti mokymus mokytojams apie naujausias STEAM metodikas ir technologijas.
- **Mentorystė –** mokytojai veiks kaip mentoriai, dalindamiesi savo patirtimi su kolegomis.

3. Socialinio ir emocinio ugdymo integracija

- **SEU ir STEAM sinergija –** ugdymo procese integruoti socialinio ir emocinio ugdymo elementus, kurie stiprina mokinių bendradarbiavimo ir komunikacijos įgūdžius.

4. Mokinių įtrauktis ir motyvacija

- **Inovatyvūs metodai –** pamokose taikyti šiuolaikines technologijas ir mokymo metodus, pavyzdžiui, robotiką, programavimą, virtualią bei papildančią realybę.
- **Tarptautinės galimybės –** skatinti mokinius dalyvauti tarptautiniuose projektuose (eTwinning, Erasmus+, NordPlius ir kt.).

5. Rezultatų vertinimas ir grįžtamasis ryšys

- **Mokinių pasiekimų vertinimas –** taikyti vertinimo strategijas, kurios skatintų mokinius analizuoti savo mokymosi procesą ir siekti geresnių rezultatų.

- **Sėkmės rodikliai –** mokinių dalyvavimas STEAM veiklose, tiriamųjų darbų skaičius ir akademinių rezultatų pokyčiai.

Rekomenduojamos veiklos

1. **STEAM dienos** – organizuoti teminius renginius, kuriuose mokiniai galėtų praktiškai taikyti STEAM principus.
2. **Tiriamųjų darbų pkonferencijos –** rengti kasmetines mokinių tiriamųjų darbų konferencijas.
3. **Ekskursijos –** vykdyti ekskursijas į mokslo centrus, laboratorijas, technologijų parodas.
4. **Gamtosaugos projektai –** skatinti mokinius kurti aplinką tausojančias iniciatyvas, susijusias su tvarumo ugdymu.

Išvada

Šios gairės padės kurti sistemingą ir efektyvų STEAM ugdymą Anykščių Jono Biliūno gimnazijoje. Tobulins mokinių ir mokytojų įgūdžius, prisidės prie inovacijų diegimo ir tvarumo idėjų integravimo į ugdymo procesą.