

STEAM krypties programų finansavimo
tvarkos aprašo
priedas

STEAM+ PROGRAMA

Programos parengimo argumentai	Programos parengimą lemia tiek Europos Sąjungos, tiek nacionalinės politikos kryptys, pabrėžiančios švietimo kokybės stiprinimo, igūdžių atitikties darbo rinkos poreikiams ir šiuolaikinių kompetencijų ugdymo svarbą. Programos rengimas taip pat siejasi su Šiaulių miesto 2025–2033 m. strateginio plėtros plano išskirtomis stiprybėmis ir galimybėmis švietimo srityje. 2024 ir 2025 metų Europos Tarybos rekomendacijose dėl Lietuvos ekonominės, socialinės, užimtumo, struktūrinės ir biudžeto politikos (Europos Komisija, 2024a; 2025) pažymima, kad, siekiant spręsti igūdžių paklausos ir pasiūlos neatitiktį, būtina: • didinti aukštojo ir vidurinio ugdymo atitiktį darbo rinkos poreikiams; • skatinti jaunimą rinktis gamtos mokslų, technologijų, inžinerijos ir matematikos (STEM) studijas; • užtikrinti visiems prieinamą kokybišką ugdymą regionuose; • stiprinti karjeros ugdymą ir padėti mokiniams įgyti šiuolaikiniam gyvenimui bei visapusiškai asmenybės raidai būtinas kompetencijas. Programa siekiama vystyti Šiaulių miesto strateginio plėtros plano stiprybę – ST7 (aukščiausia neformaliojo švietimo veiklose dalyvaujančių mokinių dalis savivaldybės mokyklose, palyginti su didžiaisiais miestais ir šalies vidurkiu) ir išnaudoti galimybę GA6 – kryptingai plėtoti vaikų ir jaunimo edukaciją, susijusią su paklausių profesijų pasirinkimu. Nepaisant to, kad pastaraisiais metais reikšmingai pagerinta švietimo įstaigų materialinė bazė, vis dar stebimas nepakankamas STEAM praktinių veiklų taikymas (projektiniai, tiriamieji, laboratoriniai darbai, veiklos lauke). Dėl to silpnėja mokinių motyvacija, kūrybiškumas ir gebėjimas pritaikyti žinias praktikoje. Siekiant didinti mokinių susidomėjimą STEAM dalykais ir skatinti jų pasirinkimą šiose srityse, būtina sistemingai ugdyti mokinių kompetencijas, stiprinti kūrybiškumą, kritinį mąstymą ir praktinių veiklų integralumą, kartu užtikrinant tvarų metodinį palaikymą. Tyrimais grįstas ir kūrybiškumą skatinantis STEAM ugdymas yra vienas efektyviausių būdų didinti mokinių įsitraukimą į mokymosi procesą ir stiprinti jų pasiekimus. Nacionalinės ir tarptautinės iniciatyvos, tokios kaip „STEM mokyklos ženklas“, „Tūkstantmečio mokyklų“ programa bei 2023–2030 m. STEAM stiprinimo planas, pabrėžia, kad STEAM ugdymo sėkmei būtinas praktikos ir tyrimų pagrindu veikiantis, kūrybiškumą ir tarpdalykinį bendradarbiavimą skatinantis požiūris. Vienas galimų būdų didinti mokinių susidomėjimą STEAM dalykais yra darnus švietimo įstaigų bendradarbiavimas STEAM ugdymo srityje per praktika ir tyrimais grįsto mokymosi dirbant su aukštos kokybės įranga ir aukštos kvalifikacijos specialistais tęstinumą bei plėtros užtikrinimą.
---------------------------------------	---

Švietimo programos (08) tikslas	Plėtoti inovatyvią švietimo sistemą, ugdančią aktyvią ir kūrybingą asmenybę	Kodas	01
Švietimo programos (08) priemonė	Didinti STEAM mokslų (mokomųjų dalykų) patrauklumą	Kodas	01-04
STEAM+ Šiaulių miesto mokiniams programos kryptis	Suteikti mokiniams praktika ir tyrimais grįstą mokymosi patirtį, didinant prieinamumą dirbti su aukštos kokybės įranga ir sudarant galimybę mokytis su aukštos kvalifikacijos specialistais, pedagogais.		
Numatomos veiklos:			
1. Gilinti ir plėtoti mokinių formaliojo ugdymo praktinę dalį STEAM dalykų srityje, sudarant sąlygas mokiniams atlikti praktinius tiriamuosius darbus aukštos kokybės įranga aprūpintose laboratorijose.			
2. Ugdyti mokinių kompetencijas ir plėtoti eksperimentinius bei manipuliacinius įgūdžius, sudarant galimybę atlikti praktines STEAM srities brandos, projektinių-tiriamųjų darbų proceso ir rezultato dalis (tyrimo arba produkto kūrimo), taip pat gabiems olimpiadoms besirengiantiems mokiniams naudotis aukštos kokybės įranga ir priemonėmis aprūpintomis laboratorijomis bei konsultuotis su aukštos kvalifikacijos specialistais.			
3. Populiarinti STEAM mokslinių tyrimų, inovacijų ir techninės kūrybos pasiekimus ir didinti jaunesniojo amžiaus (1–6 kl.) mokinių interesą STEAM dalykams, vykdant parengtas pažintines edukacinio pobūdžio STEAM veiklas.			
4. Populiarinti STEAM mokslinių tyrimų, inovacijų ir techninės kūrybos pasiekimus, inicijuojant ir organizuojant šviečiamuosius renginius (konkursus, stovyklas ir pan.) mokiniams.			
5. Sukurti savanoriškos veiklos vietas besimokantiems, siekiant skatinti domėjimąsi STEAM ugdymu ir ugdyti mokinių kompetencijas.			
Rezultato vertinimo kriterijai			
Pavadinimas, mato vnt.			Reikšmės
Formaliojo ugdymo praktinių STEAM užsiėmimų (1–3 akad. val.) 7–8 klasių mokiniams trukmė valandomis			200
Formaliojo ugdymo STEAM užsiėmimuose (1–3 akad. val.) dalyvavusių 7–8 klasių mokinių skaičius			Ne mažiau kaip 1067
Formaliojo ugdymo STEAM užsiėmimų (1–3 akad. val.) I–II gimn. kl. mokiniams trukmė valandomis			220
Formaliojo ugdymo STEAM užsiėmimuose (1–3 akad. val.) dalyvavusių I–II gimn. kl. mokinių skaičius			Ne mažiau kaip 1173
Formaliojo ugdymo STEAM užsiėmimų (1–3 akad. val.) III–IV gimn. kl. mokiniams trukmė valandomis			85
Formaliojo ugdymo STEAM užsiėmimuose (1–3 akad. val.) dalyvavusių III–IV gimn. kl. mokinių skaičius			Ne mažiau kaip 453
Brandos, projektinių-tiriamųjų darbų rengėjų, olimpiadoms besiruošiančių mokinių, kuriuos sistemiškai konsultavo ekspertai, skaičius			10
Vestų pažintinių edukacinio pobūdžio STEAM veiklų (1 akad. val.) 1–6 kl. mokiniams trukmė valandomis			100
Edukacinio pobūdžio STEAM veiklose (1 akad. val.) dalyvavusių 1–6 kl. mokinių skaičius			1500
Suorganizuotų šviečiamųjų renginių mokiniams skaičius			2
Suteiktų savanoriškos veiklos vietų besimokantiems skaičius			5
Galimi programos vykdymo ir finansavimo šaltiniai:			
1. Europos Sąjungos lėšos.			
2. Šiaulių miesto savivaldybės biudžeto lėšos.			

Susiję įstatymai ir kiti norminiai teisės aktai:

1. Lietuvos Respublikos švietimo įstatymas.
2. Lietuvos Respublikos vietos savivaldos įstatymas.
3. Valstybės pažangos strategija „Lietuvos pažangos strategija Lietuva 2030“, patvirtinta Lietuvos Respublikos Seimo 2012 m. gegužės 15 d. nutarimu Nr. XI-2015.
4. Lietuvos Respublikos švietimo ir mokslo ministro 2016 m. balandžio 21 d. įsakymas Nr. V-367 „Dėl Gamtos mokslų, technologijų, inžinerijos, matematikos tyrimų ir eksperimentinės veiklos atviros prieigos centro veiklos aprašo patvirtinimo“.
5. Lietuvos Respublikos švietimo, mokslo ir sporto ministro 2019 m. spalio 25 d. įsakymas Nr. V-1217 „Dėl Kvalifikacijos tobulinimo programų ir renginių registro reorganizavimo ir Neformaliojo švietimo programų registro nuostatų patvirtinimo“.
6. Lietuvos Respublikos švietimo, mokslo ir sporto ministro 2021 m. lapkričio 25 d. įsakymas Nr. V-2151 „Dėl Švietimo, mokslo ir sporto ministro 2019 m. lapkričio 18 d. įsakymo Nr. V-1317 „Dėl Bendrųjų programų atnaujinimo gairių patvirtinimo“ pakeitimo“.
7. Lietuvos Respublikos Vyriausybės 2021 m. gruodžio 1 d. nutarimas Nr. 1016 „Dėl 2021–2030 m. plėtros programos valdytojos Lietuvos Respublikos švietimo, mokslo ir sporto ministerijos švietimo plėtros programos patvirtinimo“.
8. Lietuvos Respublikos švietimo, mokslo ir sporto ministro 2023 m. rugsėjo 11 d. įsakymas Nr. V-1185 „Dėl 2023–2030 metų gamtos mokslų, technologijų, inžinerijos, matematikos mokslų ugdymo taikant kūrybiškumą (STEAM) stiprinimo plano patvirtinimo“.
9. Lietuvos Respublikos švietimo ir mokslo ministro 2024 m. vasario 28 d. įsakymas Nr. V-240 „Dėl Brandos darbo organizavimo ir vykdymo tvarkos aprašo patvirtinimo“.
10. Šiaulių miesto savivaldybės tarybos 2024 m. birželio 6 d. sprendimas Nr. T-202 „Dėl Šiaulių miesto 2025–2033 metų strateginio plėtros plano patvirtinimo“.
11. Lietuva. Švietimas šalyje ir regionuose 2025. Darnus ugdymas. Vilnius, 2025. Prieiga per internetą: chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://www.nsa.smsm.lt/wp-content/uploads/2025/09/2025_Svietimas_LT_savivaldybes_WEB-1108.25-1.pdf.