

PATVIRTINTA
Šiaulių miesto savivaldybės tarybos
2017 m. rugsėjo 7 d. sprendimu Nr. T-327
2024 m. sprendimo Nr. T-
redakcija)

STEAM KRYPTIES PROGRAMŲ FINANSAVIMO TVARKOS APRAŠAS

I SKYRIUS BENDROSIOS NUOSTATOS

1. STEAM krypties programų finansavimo tvarkos aprašas (toliau – Aprašas) reglamentuoja Šiaulių miesto teritorijoje veikiančių aukštųjų mokyklų, technologijų mokymo centro, verslo įmonių ir kitų vykdytojų parengtų STEAM, „STEAM Junior“, „STEAM darželis“, STEAM+ programų tikslus, lėšų skyrimo principus, lėšų panaudojimo ir atsiskaitymo tvarką.

2. Lėšos programoms finansuoti kiekvienais metais numatomos Šiaulių miesto savivaldybės švietimo programos Nr. 08 priemonėje Nr. 08-01-04.

3. Apraše vartojamos sąvokos:

3.1. **STEAM** (liet. *gamtos mokslai, technologijos, inžinerija, kūrybiškumas ir matematika*) **programa** – programa, skirta Šiaulių miesto bendrojo ugdymo mokyklų 5–12 klasių mokinių praktiniams gebėjimams ugdyti gamtos mokslų, informacinių technologijų ir inžinerijos srityse. Programa vykdoma miesto aukštųjų mokyklų, technologijų mokymo centro, bendrojo ugdymo mokyklų, kitų ūkio subjektų laboratorijose ir specializuotuose kabinetuose;

3.2. **„STEAM Junior“ programa** – programa, skirta didinti Šiaulių miesto bendrojo ugdymo mokyklų 1–4 klasių mokinių susidomėjimą gamtos mokslais, technologijomis, inžinerija ir matematika, ugdyti mokinių kūrybiškumo ir iniciatyvumo kompetencijas. Programa vykdoma miesto aukštųjų mokyklų, technologijų mokymo centro, bendrojo ugdymo mokyklų, kitų ūkio subjektų laboratorijose ir specializuotuose kabinetuose;

3.3. **„STEAM darželis“ programa** – programa, įtraukianti vaikus į aktyvią, žaismingą veiklą, kurios metu dalyviai, veikdami komandoje įgyja ne tik naujų žinių, patirimų, bet ir ugdo kalbinius bei socialinius gebėjimus.

3.4. **STEAM+ programa** – programa, skirta mokinių gamtamokslinėms, tyriminėms kompetencijoms plėtoti ir eksperimentiniams įgūdžiams tobulinti, sudarant galimybę atlikti praktines STEAM srities veiklas, brandos darbo proceso ir rezultato dalis aukštos kokybės įranga aprūpintose Šiaulių miesto STEAM atviros prieigos centro laboratorijose, ir mokytojų dalykinei, tyrimų ir techninės kūrybos STEAM kompetencijoms tobulinti, naudojant modernią laboratorinę įrangą ir priemones;

4. STEAM ir „STEAM Junior“ programos vykdytojas – Šiaulių mieste veikianti aukštoji mokykla, technologijų mokymo centras, verslo įmonė, viešoji įstaiga, neformaliojo vaikų švietimo mokykla, bendrojo ugdymo mokykla, įgyvendinanti STEAM ir (ar) „STEAM Junior“ programas.

5. „STEAM darželis“ programos vykdytojas – Šiaulių miesto ikimokyklinio ugdymo įstaiga, įgyvendinanti „STEAM darželis“ programą, suderinimą su Šiaulių miesto savivaldybės (toliau – Savivaldybė) administracijos švietimo skyriumi (toliau – švietimo skyrius), savo įstaigos laboratorijoje ir organizuojanti STEAM veiklas aplinkinių lopšelių-darželių ugdytiniais. Įstaigų, kurios vykdo „STEAM darželis“ programas, sąrašas tvirtinamas Savivaldybės mero potvarkiu.

6. STEAM+ programos vykdytojas – Šiaulių mieste veikiantis gamtos mokslų, technologijų, inžinerijos ir matematikos tyrimų ir eksperimentinės veiklos centras, t. y. švietimo paslaugų teikėjas, turintis biologijos, chemijos, fizikos, inžinerijos, robotikos, informacinių technologijų ir kitas laboratorijas, pritaikytas mokiniams, ir įgyvendinantis programą STEAM+.

7. Asmens duomenys tvarkomi, vadovaujantis 2016 m. balandžio 27 d. Europos Parlamento ir Tarybos reglamento [\(ES\) 2016/679](#) dėl fizinių asmenų apsaugos tvarkant asmens duomenis ir dėl

laisvo tokių duomenų judėjimo ir kuriuo panaikinama Direktyva [95/46/EB](#) (toliau – Bendrasis duomenų apsaugos reglamentas), Lietuvos Respublikos asmens duomenų teisinės apsaugos įstatymo ir kitų teisės aktų, reglamentuojančių asmens duomenų teisinę apsaugą, nuostatomis. Asmens duomenys tvarkomi programų finansavimo tikslais. Duomenų subjektų teisės įgyvendinamos Bendrajame duomenų apsaugos reglamente ir duomenų valdytojo, į kurį kreipiamasi dėl duomenų subjekto teisių įgyvendinimo, nustatyta tvarka. Viešai skelbiama informacija pateikiama, laikantis Bendrojo duomenų apsaugos reglamento nuostatų.

8. Asmens duomenys saugomi ne ilgiau, nei to reikalauja duomenų tvarkymo tikslai. Dokumentai, kuriuose yra asmens duomenys, saugomi vadovaujantis Lietuvos Respublikos dokumentų ir archyvų įstatymo nustatyta tvarka. Pasibaigus saugojimo terminui, dokumentai, kuriuose yra asmens duomenų, sunaikinami, išskyrus tuos, kurie įstatymų ar kitų teisės aktų, reglamentuojančių duomenų saugojimą, nustatytais atvejais turi būti perduoti saugoti pagal Lietuvos Respublikos dokumentų ir archyvų įstatymą, jo įgyvendinamuosius ir kitus teisės aktus, reglamentuojančius tokių dokumentų saugojimą.

II SKYRIUS

PROGRAMŲ TIKSLAI IR FINANSAVIMO PRINCIPAI

9. STEAM programos tikslas – didinti mokinių motyvaciją gamtos mokslų, informacinių technologijų ir inžinerijos srityse ugdam praktinius mokinių gebėjimus.

10. „STEAM Junior“ programos tikslas – integralus, į kompleksinę tikrovės reiškinių pažinimą, pritaikymą ir problemų sprendimą kreipiantis mokinių gebėjimų ugdymas gamtos mokslų, matematikos, technologijų, inžinerijos ir meno kontekste.

11. „STEAM darželis“ programos tikslas – gilinti ikimokyklinio ir priešmokyklinio ugdymo vaikų žinias ir patirtis gamtos mokslų, technologijų, inžinerijos, matematikos, menų srityse, ugdyti jų kūrybiškumą, plėsti kompetencijas techninės kūrybos ir programavimo srityse.

12. STEAM+ programos tikslas – prisidedant prie Šiaulių miesto ekonominės, socialinės ir kultūrinės pažangos ir kuriant karjerai patrauklią aplinką, suteikti mokiniams praktika ir tyrimais grįstą mokymosi patirtį, plėtoti STEAM ugdymui aktualias pedagogų kompetencijas bei didinti STEAM mokslinių tyrimų, inovacijų ir techninės kūrybos pasiekimų prieinamumą miesto bendruomenei.

13. Lėšos „STEAM darželis“ programos vykdytoji apskaičiuojamos vadovaujantis Šiaulių miesto mero potvarkiu patvirtintu maksimalių asignavimų, planuojamų skirti iš Savivaldybės biudžeto biudžetinėms įstaigoms, apskaičiavimo tvarkos aprašu.

14. Lėšos „STEAM Junior“, STEAM, STEAM+ programoms finansuoti skiriamos konkurso būdu, atsižvelgiant į Savivaldybės biudžete numatytas lėšas.

15. STEAM programa yra 10 valandų programa ne mažesnei kaip 10 mokinių grupei. Programai įgyvendinti vienai 10 mokinių grupei skiriama 1 000 eurų.

16. „STEAM Junior“ yra 10 valandų programa ne mažesnei kaip 15 mokinių grupei. Programai įgyvendinti vienai 15 mokinių grupei skiriama 1 000 eurų.

17. STEAM+ programai įgyvendinti skiriama ne daugiau kaip 70 tūkst. eurų Savivaldybės biudžeto lėšų per metus.

18. Vienas programos vykdytojas gali vykdyti kelias STEAM, „STEAM Junior“ programas.

19. STEAM, „STEAM Junior“, STEAM+ programos vykdytojas Savivaldybės mero nustatyta tvarka teikia programą atrankos konkursui.

20. Lėšos STEAM ir „STEAM Junior“ programoms įgyvendinti skiriamos, jei:

20.1. programa apima gamtos mokslų, matematikos, informacinių technologijų ir (ar) inžinerijos sritis;

20.2. programa atitinka Aprašo 15 arba 16 punktų reikalavimus.

21. Lėšos STEAM+ programos vykdytoji skiriamos patvirtintai STEAM+ programai įgyvendinti (priedas).

22. STEAM, „STEAM Junior“, STEAM+ programos vertina programų vertinimo darbo grupė (toliau – darbo grupė), sudaryta Savivaldybės mero potvarkiu.

23. Atsižvelgdama į STEAM ir „STEAM Junior“ programoms įgyvendinti numatytas lėšas ir įvertinimus, darbo grupė sudaro siūlomų finansuoti programų sąrašą ir atrenka STEAM+ programos vykdytoją.

24. Darbo grupė priima sprendimą, kokį didžiausią STEAM ir „STEAM Junior“ programų skaičių gali rinktis kiekviena Šiaulių miesto bendrojo ugdymo mokykla, atsižvelgiant į klasių ir mokinių skaičių.

25. STEAM ir „STEAM Junior“ programų sąrašas tvirtinamas Savivaldybės mero potvarkiu.

26. Šiaulių miesto bendrojo ugdymo mokyklos Švietimo skyriui teikia informaciją apie pasirinktas STEAM ir „STEAM Junior“ programas.

27. Atsižvelgdamas į mokyklų pasirinkimus, Savivaldybės meras potvarkiu patvirtina STEAM ir „STEAM Junior“ programoms skiriamą finansavimą.

28. Atsižvelgdamas į darbo grupės rekomendacijas, Savivaldybės meras potvarkiu patvirtina STEAM+ programos vykdytoją ir programai įgyvendinti skiriamą finansavimą.

29. Jeigu vertų finansuoti programų lėšų suma yra mažesnė, negu suplanuota skirti lėšų, Savivaldybės meras gali siūlyti perskirstyti lėšas kitoms švietimo programos priemonėms.

III SKYRIUS

LĖŠŲ SKYRIMO IR ATSISKAITYMO UŽ JŲ PANAUDOJIMĄ TVARKA

30. Su atrinktų ne Savivaldybės pavaldumo STEAM ir „STEAM Junior“ programų vykdytojais Savivaldybės administracija sudaro Savivaldybės biudžeto lėšų panaudojimo sutartis (toliau – Sutartis). Sutarties formą tvirtina Savivaldybės meras.

31. Lėšos skiriamos šioms STEAM ir „STEAM Junior“ programoms vykdyti reikalingoms išlaidų rūšims:

31.1. prekėms ir paslaugoms įsigyti;

31.2. STEAM ir „STEAM Junior“ programų baigimo pažymėjimams parengti;

31.3. darbo užmokesčiui ir socialinio draudimo įmokoms darbuotojams, tiesiogiai susijusiems su programos įgyvendinimu.

32. Lėšos neskiriamos:

32.1. pelno siekiančiai veiklai;

32.2. ilgalaikiam turtui įsigyti, pastatų ir patalpų rekonstrukcijai, kapitaliniam remontui;

32.3. programoje nenumatyta veiklai.

33. Lėšas STEAM ir „STEAM Junior“ programų vykdytojams Savivaldybės administracija perveda pagal pasirašytą Sutartį ir Sutarties priedus arba pagal 2 punkte nustatytą tvarką.

34. STEAM ir „STEAM Junior“ programų vykdytojai skirtas lėšas gali naudoti tik Sutartyje nurodytiems tikslams įgyvendinti ir tik pagal nurodytą tikslinį lėšų paskirstymą.

35. Skirtos lėšos negali būti naudojamos kitai programai įgyvendinti.

36. STEAM ir „STEAM Junior“ programos vykdytojas už programos įgyvendinimą ir skirtų lėšų panaudojimą atsiskaito Sutartyje nustatyta tvarka.

37. Lėšos „STEAM darželis“ programoms įgyvendinti įstaigoms skiriamos STEAM laboratorijų darbuotojams pagal sąlyginį vidutinį pareiginės algos koeficientą.

IV SKYRIUS

ATSAKOMYBĖ IR GINČŲ SPRENDIMO TVARKA

38. Programos vykdytojas atsako už programos įgyvendinimą ir tikslinį lėšų panaudojimą.

39. Programos vykdytojas teikia Savivaldybės administracijos padaliniais prašomą informaciją apie programos vykdymą ir skirtų lėšų panaudojimą.

40. Programos vykdytojas, pateikęs klaidingą informaciją apie programos vykdymą ar ne pagal paskirtį panaudojęs Savivaldybės biudžeto lėšas, atsako Lietuvos Respublikos teisės aktų nustatyta tvarka.

41. Visi kilę klausimai ar ginčai sprendžiami Lietuvos Respublikos teisės aktų nustatyta tvarka.

V SKYRIUS BAIGIAMOSIOS NUOSTATOS

42. Informacija apie finansuotų programų vykdymą programų vykdytojų interneto svetainėse ar socialinių tinklų paskyrose skelbiama teisės aktų nustatyta tvarka.
