

PATVIRTINTA
Šiaulių miesto savivaldybės tarybos
2017 m. rugsėjo 7 d. sprendimu Nr. T-327
(2021 m. birželio 3 d. sprendimo Nr. T-294
redakcija
2022 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, profesinio rengimo centro, verslo įmonių ir kitų vykdytojų parengtų STEAM, STEAM *Junior*, STEAM+ ir *Inostart* programų tikslus ir lėšų skyrimo principus, programų teikimą, programų vertinimą, viešinimą ir pasirinkimą, lėšų skyrimo, jų panaudojimo ir atsiskaitymo tvarką.

2. Lėšos programoms finansuoti kiekvienais metais numatomos Šiaulių miesto savivaldybės švietimo prieinamumo ir kokybės užtikrinimo programoje (toliau – Švietimo prieinamumo ir kokybės užtikrinimo programa).

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 ir profesinių 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, profesinių mokyklų ir kitų ūkio subjektų laboratorijose ir specializuotuose kabinetuose;

3.3. *Inostart* (liet. *inovacijos kūrimo pradžia*) programa – programa, skirta informacinių technologijų programinių produktų, inžinerinių sprendimų projektams parengti ir plėtoti. Programą įgyvendina Šiaulių miesto teritorijoje esančios aukštosios mokyklos studentas, bendradarbiaudamas su kito Šiaulių miesto teritorijoje veikiančio ūkio subjekto atstovu ir pasirinktos (informacinių technologijų, inžinerinės) srities mokslininku ar dėstytoju pagal ūkio subjekto pateiktą poreikį;

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

3.5. STEAM ir STEAM *Junior* programos vykdytojas – Šiaulių mieste veikianti aukštoji mokykla, profesinio rengimo centras, verslo įmonė, viešoji įstaiga, neformaliojo vaikų švietimo mokykla, bendrojo ugdymo mokykla, įgyvendinanti STEAM ir (ar) STEAM *Junior* programas;

3.6. 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+;

3.7. *Inostart* programos vykdytojas – Šiaulių mieste veikianti aukštoji mokykla.

4. Dokumentai, kuriuose yra asmens duomenys, tvarkomi ir saugomi vadovaujantis Dokumentų tvarkymo ir apskaitos taisyklėmis, patvirtintomis Lietuvos vyriausiojo archyvaro 2011 m. liepos 4 d. įsakymu Nr. V-118 „Dėl Dokumentų tvarkymo ir apskaitos taisyklių patvirtinimo“. 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.

5. 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 (toliau – Asmens duomenų teisinės apsaugos įstatymas) nuostatomis ir kitais teisės aktais, reglamentuojančiais asmens duomenų tvarkymą ir apsaugą. Asmens duomenys trečiosioms šalims gali būti teikiami tik įstatymų ir kitų teisės aktų nustatytais atvejais ir tvarka bei laikantis Bendrojo duomenų apsaugos reglamento reikalavimų.

II SKYRIUS PROGRAMŲ TIKSLAI IR FINANSAVIMO PRINCIPAI

6. STEAM programos tikslas – didinti mokinių motyvaciją gamtos mokslų, informacinių technologijų ir inžinerijos srityse ugdant praktinius mokinių gebėjimus Šiaulių miesto STEAM atviros prieigos centre, laboratorijose ir įmonėse.

7. STEAM *Junior* programos tikslas – integralus, į kompleksišką tikrovės reiškinių pažinimą, pritaikymą ir problemų sprendimą kreipiantis mokinių gebėjimų ugdymas gamtos mokslų, matematikos, technologijų, inžinerijos ir meno kontekste.

8. 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.

9. *Inostart* programos tikslas – skatinti tarp studentų, mokslininkų, dėstytojų ir kitų ūkio subjektų bendradarbiavimą, reikalingą inovacijoms kurti, studentų žinioms gilinti ir įgūdžiams tobulinti vystant produktą pagal konkretų ūkio subjekto užsakymą.

10. Lėšos programoms finansuoti skiriamos konkurso būdu, atsižvelgiant į Šiaulių miesto savivaldybės biudžete (toliau – savivaldybės biudžetas) numatytas lėšas.

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

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

13. STEAM+ programai įgyvendinti skiriama ne daugiau kaip 50 tūkst. eurų savivaldybės biudžeto lėšų per metus.

14. *Inostart* programa yra 50 valandų programa 1 studentui kartu su 1 mokslininku ar dėstytoju. Programai įgyvendinti skiriama 3 000 eurų.

15. Vienas programos vykdytojas gali vykdyti kelias programas STEAM, STEAM *Junior* ir *Inostart* programas.

16. Programos vykdytojas Šiaulių miesto savivaldybės administracijos (toliau – Savivaldybės administracija) direktoriaus nustatyta tvarka teikia programą atrankos konkursui.

17. Lėšos STEAM ir STEAM *Junior* programoms įgyvendinti skiriamos, jei:

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

17.2. programa atitinka Aprašo 11 arba 12 punktų reikalavimus.

18. Savivaldybės biudžeto lėšos *Inostart* programai įgyvendinti skiriamos, jei:

- 18.1. aukštosios mokyklos parengta programa apima informacinių technologijų ir (ar) inžinerijos studijų ir mokslo sritis;
- 18.2. pateikiamas aukštosios mokyklos ir Šiaulių mieste veikiančio ūkio subjekto susitarimas dėl darbų atlikimo;
- 18.3. programa atitinka Aprašo 14 punkto reikalavimus.
19. Lėšos STEAM+ programos vykdytojui skiriamos patvirtintai STEAM+ programai įgyvendinti (priedas).
20. STEAM, STEAM *Junior*, STEAM+ ir *Inostart* programas vertina programų vertinimo komisija (toliau – Komisija).
21. Atsižvelgdama į programoms įgyvendinti numatytas lėšas ir įvertinimus, Komisija sudaro siūlomų finansuoti programų sąrašą ir atrenka STEAM+ programos vykdytoją.
22. Komisija priima sprendimą, kokį didžiausią STEAM ir STEAM *Junior* programų skaičių gali rinktis kiekviena Šiaulių miesto bendrojo ugdymo mokykla, atsižvelgiant į klasių ir mokinių skaičių.
23. STEAM ir STEAM *Junior* programų sąrašas tvirtinamas Savivaldybės administracijos direktoriaus įsakymu.
24. Šiaulių miesto bendrojo ugdymo mokyklos Savivaldybės administracijos Švietimo skyriui teikia informaciją apie pasirinktas STEAM ir STEAM *Junior* programas.
25. Atsižvelgdamas į mokyklų pasirinkimus, Savivaldybės administracijos direktorius įsakymu patvirtina STEAM ir STEAM *Junior* programoms skiriamą finansavimą.
26. Atsižvelgdamas į Komisijos rekomendacijas, Savivaldybės administracijos direktorius įsakymu patvirtina *Inostart* programų sąrašą, STEAM+ programos vykdytoją ir programoms įgyvendinti skiriamą finansavimą.
27. Jeigu vertų finansuoti programų lėšų suma yra mažesnė, negu suplanuota skirti lėšų, Savivaldybės administracijos direktorius gali siūlyti perskirstyti lėšas kitoms Švietimo prieinamumo ir kokybės užtikrinimo programos priemonėms.

III SKYRIUS

LĖŠŲ SKYRIMO IR ATSISKAITYMO UŽ JŲ PANAUDOJIMĄ TVARKA

28. Savivaldybės administracija su programos vykdytoju sudaro Šiaulių miesto savivaldybės biudžeto lėšų naudojimo sutartį programai įgyvendinti (toliau – Sutartis).
29. Lėšos skiriamos šioms programai vykdyti reikalingoms išlaidų rūšims:
- 29.1. prekėms ir paslaugoms įsigyti;
- 29.2. darbo užmokesčiui ir socialinio draudimo įmokoms darbuotojams, tiesiogiai susijusiems su programos įgyvendinimu;
- 29.3. studentų, įgyvendinančių *Inostart* programas, stipendijoms.
30. Lėšos neskiriamos:
- 30.1. pelno siekiančiai veiklai;
- 30.2. ilgalaikiam turtui įsigyti, pastatų ir patalpų rekonstrukcijai, kapitaliniam remontui;
- 30.3. programoje nenumatyta veiklai.
31. Lėšas programos vykdytojui Savivaldybės administracija perveda pagal pasirašytą Sutartį ir Sutarties priedus.
32. Programos vykdytojas skirtas lėšas gali naudoti tik Sutartyje nurodytiems tikslams įgyvendinti ir tik pagal nurodytą tikslinį lėšų paskirstymą.
33. Skirtos lėšos negali būti naudojamos kitai programai įgyvendinti.
34. Programos vykdytojas už programos įgyvendinimą ir skirtų lėšų panaudojimą atsiskaito Sutartyje nustatyta tvarka.

IV SKYRIUS

ATSAKOMYBĖ IR GINČŲ SPRENDIMO TVARKA

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

36. Programos vykdytojas teikia Savivaldybės administracijos padaliniams prašomą informaciją apie programos vykdymą ir skirtų lėšų panaudojimą.

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

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

V SKYRIUS BAIGIAMOSIOS NUOSTATOS

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