

ŠIAULIŲ „ROMUVOS“ GIMNAZIJOS

2026 METŲ STEAM VEIKLOS PLANAS

Tikslas.

Užtikrinti integruotą STEAM ugdymą gimnazijoje, sudarant mokiniams galimybes ugdyti kūrybiškumą, kritinį mąstymą, problemų sprendimo, tyrinėjimo ir projektinius gebėjimus, taikant projektinį, patyriminį ir tyrinėjimu grįstą mokymąsi, bei bendradarbiaujant su aukštosiomis mokyklomis, STEAM centrais ir socialiniais partneriais, siekiant aukštesnio lygmens kompetencijų ugdymo ir STEAM kultūros formavimo gimnazijoje.

Uždaviniai.

1. Integruoti STEAM ugdymo principus į mokymo procesą, organizuojant integruotas pamokas, projektus ir tarpdisciplines veiklas.
2. Sudaryti mokiniams galimybes dalyvauti praktinėse, tiriamosiose, kūrybinėse ir projektinėse STEAM veiklose.
3. Skatinti mokinių domėjimąsi STEAM studijomis ir profesijomis.
4. Plėtoti bendradarbiavimą su universitetais, STEAM centrais, įmonėmis ir socialiniais partneriais.
5. Tobulinti mokytojų profesines kompetencijas STEAM srityje.
6. Formuoti aktyvią gimnazijos STEAM kultūrą, skatinant mokinių, mokytojų ir bendruomenės įsitraukimą.

Veiklos pavadinimas		Data	Vykdytojai	Dalyviai	Rodikliai
Veiklos sritis. Ugdymo turinio įgyvendinimas.					
1.	Problemų sprendimu grįstos integruotos STEAM veiklos (praktiniai darbai gimnazijos laboratorijose).	2026 m.	Gamtos mokslų mokytojai	I-IV klasių mokiniai	Pravesta ne mažiau kaip 20 pamokų per metus.
2.	Mokytojai veda integruotas pamokas pagal Kultūrinio ir STEAM ugdymo programas.	2026 m.	Gamtos mokslų mokytojai	I-IV klasių mokiniai	Pravesta ne mažiau kaip 3 pamokos per metus
3.	Tarpdalykinės savaitės (aplinkosaugos, finansinio raštingumo programavimo, saugaus interneto, etninės kultūros).	2026 m.	Metodinių grupių pirmininkai, dalykų mokytojai	I-IV klasių mokiniai	Dalyvauja ne mažiau kaip 70 proc. mokinių
4.	Tyrimais grįstos integruotos STEAM veiklos	2026 m.	Gamtos mokslų	I-IV klasių	Dalyvauja ne mažiau

	(eksperimentai, analizė ir projektai įvairiose mokymosi aplinkose).		mokytojai, informatikos mokytojai	mokiniai	kaip 40 proc. mokinių
Veiklos sritis. Tiriamoji ir projektinė veikla.					
5.	Dizaino mąstymo dirbtuvės „Sukurti sprendimą savo mokyklai“.	2026 m. gegužis	Informatikos, technologijų mokytojai	I–IV klasių mokiniai	Parengti 7 prototipai (mokyklos aplinkos gerinimui).
6.	Aplinkosauginis projektas „Mes rūšiuojam“.	2026 m.	Biologijos mokytoja Lina Kneižienė	I–IV klasių mokiniai	Dalyvauja ne mažiau kaip 60 proc. mokinių
7.	Inovacijų mugė „Romuvos idėjų laboratorija“.	2026 m. gruodis, sausis	Geografijos mokytoja J. Mekšriūnienė, technologijų, ekonomikos mokytoja S. Zonienė, gyvenimo įgūdžių mokytoja S. Viruišienė, informatikos mokytoja I. Jančauskienė, matematikos mokytojas V. Grigalaitis	I–IV klasių mokiniai	Pristatytos MMB veiklos (2 renginiai per metus)
8.	Verslumo ir inovacijų ugdymas per mokinių mokomąsias bendroves (<i>Junior Achievement</i>).	2026 m.	Geografijos mokytoja J. Mekšriūnienė, technologijų, ekonomikos mokytoja S. Zonienė,	I–IV klasių mokiniai	Mokiniai kuria verslo projektus ir verslo planus.

			gyvenimo įgūdžių mokytoja S. Virušienė, informatikos mokytoja I. Jančiauskienė, matematikos mokytojas V. Grigalaitis		
9.	Dalyvavimas STEAM konkursuose ir olimpiadose (mokyklos, miesto, nacionaliniuose ir tarptautiniuose).	2026 m.	STEAM mokytojai (biologijos, fizikos, chemijos, technologijų, informatikos, matematikos)	I–IV klasių mokiniai	Dalyvauja ne mažiau kaip 50 proc. mokinių
10.	Respublikinis Teodoro Grotuso gamtos mokslų eksperimentų konkursas.	2026 m. lapkritis	Gamtos mokslų mokytojai	I–IV klasių mokiniai	Dalyvauja 7 komandos (miesto ir šalies)
11.	„Makaronų tiltai“ nacionalinis inžinerijos konkursas.	2026 m. vasaris	Informatikos, matematikos mokytoja Jurgita Mockuvienė	I–IV kl. mokiniai	Dalyvauja 1 komanda
12.	Nacionalinis jaunųjų inžinierių čempionatas „STEAM TEAM“.	2026 m. balandis	Fizikos mokytoja Daiva Orloviene	I–IV kl. mokiniai	Dalyvauja 1 komanda
Veiklos sritis. Bendradarbiavimas ir partnerystė.					
13.	Gimnazijos mokiniai dalyvauja Šiaulių miesto savivaldybės finansuojamose STEAM programose.	2026 m.	Gamtos mokslų mokytojai, informatikos mokytojai	I–IV kl. mokiniai	Dalyvauja keturiose STEAM programose
14.	Dalyvavimas VU ŠA organizuotose edukacinėse veiklose.	2026 m. kovas–birželis	STEAM mokytojai	I–III klasių mokiniai	Dalyvauja ne mažiau kaip 70 proc. mokinių
15.	STEAM išvykos ir patyriminis mokymasis (į centrus,	2026 m.	STEAM	I–IV klasių	Ne mažiau kaip 2

	universitetus, kitus miestus).		mokytojai	mokiniai	išvykos per metus
16.	Dalyvaujama profesinio veiklinimo vizituose susipažįstant su STEAM, ugdymo mokslo sričių profesijomis.	2026 m.	Karjeros specialistė Ingrida Saunorienė	I–IV klasių mokiniai	Dalyvauja ne mažiau kaip 25 proc. mokinių
17.	Gimnazijos I–III kl. mokiniai dalyvauja Šiaulių miesto savivaldybės finansuojamose technologijų pamokose.	2026 Mm.	Technologijų mokytojai	I–III klasių mokiniai	Dalyvauja ne mažiau kaip 3 technologijų pamokose.
18.	Ekonomikos ir finansinio raštingumo akademijos įgyvendinimas bendradarbiaujant su VU ŠA.	2026 m.	Ekonomikos ir finansinio raštingumo krypties mokytojai, VU ŠA dėstytojai	Šiaulių miesto mokiniai	Akademijoje dalyvaujančių mokinių skaičius, gimnazijos mokytojų, vedančių užsiėmimus, skaičius.
Veiklos sritis. STEAM kultūros plėtra.					
19.	STEAM veiklų viešinimas (svetainė, socialiniai tinklai).	2026 m.	STEAM darbo grupė.	STEAM darbo grupė	Ne mažiau kaip 2 įrašai per mėnesį.
20.	Renginys „Merginos moksle“ (Tarptautinė diena).	2026 m. vasaris	Geografijos mokytoja Joana Mekšriūnienė	Ie ir Iie klasių merginos	Dalyvauja ne mažiau kaip 80 proc. merginų.
21.	Integruotos STEAM veiklos mokinių finansiniam raštingumui ugdyti.	2026 m. kovas	Informatikos mokytoja Irma Jančauskienė, Ekonomikos ir technologijų mokytoja Simona Zonienė, geografijos mokytoja Joana Mekšriūnienė	Miesto progimnazijų 7 klasių mokinių komandos	Dalyvauja ne mažiau kaip 4 komandos iš miesto progimnazijų.
22.	Tvarumo ir ekologinio sąmoningumo ugdymas STEAM veiklose – festivalis „Aš esu žalias“.	2026 m. kovas	Gamtos mokslų mokytojai	Miesto progimnazijų 7 klasių	Dalyvauja miesto progimnazijų mokiniai.

				mokinių	
23.	Integruotų STEAM veiklų ciklas „Romuvadienis“.	2026 m. spalio-lapkritis	Metodinių grupių pirmininkai, dalykų mokytojai	Miesto progimnazijų 8 klasių mokiniai	Dalyvauja miesto progimnazijų mokiniai.
24.	STEAM renginys „Lietuvos istorija <i>Minecraft</i> pasaulyje“.	2026 m. kovas	IT mokytojai	Miesto gimnazijų mokiniai	Dalyvauja 6 mokinių komandos iš miesto gimnazijų.
25.	STEAM krypties neformaliojo vaikų švietimo programų įgyvendinimas.	2026 m.	Neformaliojo švietimo mokytojai	I–IV klasių mokiniai	Įgyvendinami ne mažiau kaip 3 būreliai.
Veiklos sritis. Mokytojų kompetencijų stiprinimas					
26.	Dalyvavimas STEAM tinklo seminaruose (Projektas „STEAM ugdymo ekosistemos plėtojimas“).	2026 m.	STEAM mokytojai	STEAM mokytojai	Dalyvauta ne mažiau kaip 2 renginiuose.
27.	Dalyvavimas kvalifikacijos tobulinimo renginiuose (mokymuose, seminaruose, konferencijose) ir įgytų kompetencijų integravimas į ugdymo veiklas.	2026 m.	Administracija, dalykų mokytojai	Dalykų mokytojai	70 proc. mokytojų dalyvauja mokymuose
28.	Mokytojai veda atviras integruotas pamokas.	2026 m.	Metodinių grupių vadovai, dalykų mokytojai	Dalykų mokytojai	25 proc. mokytojų vedė atviras pamokas
29.	Gerosios pedagoginės patirties sklaidos ir refleksijų veiklos.	2026 m.	STEAM mokytojai	STEAM mokytojai	Suorganizuota ne mažiau kaip 2 gerosios patirties sklaidos ir refleksinių sesijos
Veiklos sritis. Vertinimas ir pažangos stebėjimas					
30.	STEAM kompetencijų vertinimo ir momentinio įsivertinimo instrumentų taikymas ugdymo procese.	2026 m.	Dalykų mokytojai	Dalykų mokytojai	Ne mažiau kaip 80 proc. mokytojų pamokose taiko momentinio įsivertinimo ir STEAM kompetencijų vertinimo instrumentus.
31.	Nuosekli mokinių STEAM kompetencijų pažangos stebėseną ir duomenų analizę.	2026 m.	STEAM mokytojai	I–IV klasių mokiniai	Mokinių, kurių STEAM kompetencijos pagerėjo,

					dalis (%).
32.	STEAM veiklų poveikio vertinimas remiantis mokinių apklausų duomenimis.	2026 m.	STEAM mokytojai	I–IV klasių mokiniai	Atlikta STEAM veiklų poveikio apklausa.
