STEAM krypties programų konkurso

tvarkos aprašo

2 priedas

***(Paraiškos forma)***

**STEAM+ Paraiška STEAM KRYPTIES PROGRAMŲ KONKURSUI**

**I. INFORMACIJA APIE PROGRAMOS VYKDYTOJĄ**

|  |
| --- |
|  |

(paraišką teikiančio juridinio asmens pavadinimas)

(juridinio asmens teisinė forma, juridinio asmens kodas)

(juridinio asmens adresas, pašto indeksas, tel., faks., el. paštas)

(kontaktinio asmens vardas, pavardė, pareigos, tel., el.p.)

**II. INFORMACIJA APIE PROGRAMĄ**

**1.PROGRAMOS ĮGYVENDINIMO VIETA:**

**2. PROGRAMOS ĮGYVENDINIMO TERMINAI:**

|  |
| --- |
|  |

(programos įgyvendinimo pradžia)

|  |
| --- |
|  |

(programos įgyvendinimo pabaiga)

**3. PROGRAMOS PAVADINIMAS**

|  |
| --- |
|  |

**4.PROGRAMOS TIKSLAI IR UŽDAVINIAI**

|  |
| --- |
|  |

**5. PROGRAMOS 1 KRYPTIS – PRAKTIKA IR TYRIMAIS GRĮSTA MOKYMOSI PATIRTIS**

|  |  |
| --- | --- |
| **Veikla** | **Aprašymas** |
| 5.1. Akcentuojant tyrimais grįstą ugdymą(si), sukurti į formaliojo ugdymo amžiaus grupes orientuotas formalųjį ugdymą papildančias STEAM programas. |  |
| 5.2. Gilinti ir plėtoti mokinių formaliojo ugdymo praktinę dalį STEAM dalykų srityje, sudarant sąlygas mokytojams ir mokiniams atlikti praktinius tiriamuosius darbus aukštos kokybės įranga aprūpintose laboratorijose. |  |
| 5.3. Plėtoti mokinių gamtamokslines, tyrimines kompetencijas ir eksperimentinius bei manipuliacinius įgūdžius, sudarant galimybę atlikti praktines STEAM srities brandos darbo proceso ir rezultato dalis (tyrimo arba produkto kūrimo), panaudojant tinkamiausias tyrimo priemones, bei konsultuotis su aukštos kvalifikacijos specialistais. |  |

**6. NUMATOMI PROGRAMOS 1 KRYPTIES VEIKLŲ REZULTATŲ PASIEKIMO KRITERIJAI IR REIKŠMĖS**

|  |  |
| --- | --- |
| **Pavadinimas, mato vnt.** | **Reikšmės** |
| 6.1. Sukurtų ir (ar) patobulintų formalųjį ugdymą papildančių STEAM programų 7–8 klasių mokiniams skaičius |  |
| 6.2. Sukurtų ir (ar) patobulintų formalųjį ugdymą papildančių STEAM programų 9–10 klasių (1–2 gimn. kl.) mokiniams skaičius |  |
| 6.3. Sukurtų ir (ar) patobulintų formalųjį ugdymą papildančių STEAM programų 11–12 klasių (3–4 gimn. kl.) mokiniams skaičius |  |
| 6.4. Formalųjį ugdymą papildančiose STEAM programose 7–8 klasių mokiniams dalyvavusių grupių skaičius |  |
| 6.5. Formalųjį ugdymą papildančių STEAM programų 7–8 klasių mokiniams trukmė (valandų skaičius) |  |
| 6.6. Programose dalyvavusių 7–8 klasių mokinių skaičius |  |
| 6.7. Formalųjį ugdymą papildančiose STEAM programose 9–10 klasių (1–2 gimn. kl.) mokiniams dalyvavusių grupių skaičius |  |
| 6.8. Formalųjį ugdymą papildančių STEAM programų 9–10 klasių (1–2 gimn. kl.) mokiniams trukmė (valandų skaičius) |  |
| 6.9. Programose dalyvavusių 9–10 klasių (1–2 gimn. kl.) mokinių skaičius |  |
| 6.10. Formalųjį ugdymą papildančiose STEAM programose 11–12 klasių (3–4 gimn. kl.) mokiniams dalyvavusių grupių skaičius |  |
| 6.11. Formalųjį ugdymą papildančių STEAM programų 11–12 klasių (3–4 gimn. kl.) mokiniams trukmė (valandų skaičius) |  |
| 6.12. Programose dalyvavusių 11–12 klasių (3–4 gimn. kl.) mokinių skaičius |  |
| 6.13. Brandos darbų rengėjų, kuriuos sistemiškai konsultavo ekspertai, skaičius |  |
| 6.14. Formaliojo ugdymo klausimais sistemiškai konsultuotų mokinių skaičius |  |

**7. PROGRAMOS 2 KRYPTIS – PEDAGOGŲ DALYKINĖS, TYRIMŲ IR TECHNINĖS KŪRYBOS KOMPETENCIJŲ STEAM DALYKŲ SRITYJE PLĖTOJIMAS**

|  |  |
| --- | --- |
| **Veikla** | **Aprašymas** |
| 7.1. Siekiant tobulinti pedagogų dalykinę, tyrimų ir techninės kūrybos kompetencijas STEAM dalykų srityje, parengti pedagoginių darbuotojų kvalifikacijos tobulinimo programas, orientuojantis į ilgalaikes pedagogų kvalifikacijos tobulinimo veiklas, derinant jas su savišvieta, gerosios patirties sklaida, dalyvavimu metodinėje veikloje. |  |
| 7.2. Plėtoti ugdymu užsiimančių asmenų dalykinę, tyrimų ir techninės kūrybos kompetencijas STEAM dalykų srityje, vykdant pagal naujausias metodikas parengtas pedagoginių darbuotojų kvalifikacijos tobulinimo programas ir naudojant modernią laboratorinę įrangą ir priemones. |  |
| 7.3. Vykdyti pedagoginių darbuotojų profesinės patirties sklaidą. |  |

**8. NUMATOMI PROGRAMOS 2 KRYPTIES VEIKLŲ REZULTATŲ PASIEKIMO KRITERIJAI IR REIKŠMĖS**

|  |  |
| --- | --- |
| **Pavadinimas, mato vnt.** | **Reikšmės** |
| 8.1. Sukurtų ir (ar) patobulintų pedagoginių darbuotojų kvalifikacijos tobulinimo programų skaičius |  |
| 8.2. Pagal sukurtas pedagoginių darbuotojų kvalifikacijos tobulinimo programas suorganizuota ir vesta kompetencijų tobulinimo renginių skaičius |  |
| 8.3. Suorganizuotų seminarų, apskritojo stalo diskusijų, kūrybinių dirbtuvių ir kt. skaičius |  |
| 8.4. Suteiktų konsultacijų pedagogams skaičius |  |

**9. PROGRAMOS 3 KRYPTIS – STEAM MOKSLINIŲ TYRIMŲ, INOVACIJŲ IR TECHNINĖS KŪRYBOS PASIEKIMŲ PRIEINAMUMO MIESTO BENDRUOMENEI DIDINIMAS**

|  |  |
| --- | --- |
| **Veikla** | **Aprašymas** |
| 9.1. Siekiant populiarinti STEAM mokslinių tyrimų, inovacijų ir techninės kūrybos pasiekimus bei didinti jaunesniojo amžiaus mokinių interesą STEAM dalykams, sukurti pažintines edukacinio pobūdžio veiklas STEAM dalykų srityje. |  |
| 9.2. Populiarinti STEAM mokslinių tyrimų, inovacijų ir techninės kūrybos pasiekimus bei didinti jaunesniojo amžiaus mokinių interesą STEAM dalykams, vykdant parengtas pažintines edukacinio pobūdžio STEAM veiklas. |  |
| 9.3. Populiarinti STEAM mokslinių tyrimų, inovacijų ir techninės kūrybos pasiekimus, inicijuojant ir organizuojant šviečiamuosius renginius (paskaitas, konkursus, olimpiadas, parodas ir pan.). |  |
| 9.4. Sukurti savanoriškos veiklos vietas besimokantiesiems, siekiant skatinti domėjimąsi STEAM ugdymu ir ugdyti gamtamokslines, socialines, bendradarbiavimo ir kitas kompetencijas. |  |

**10. NUMATOMI PROGRAMOS 3 KRYPTIES VEIKLŲ REZULTATŲ PASIEKIMO KRITERIJAI IR REIKŠMĖS**

|  |  |
| --- | --- |
| **Pavadinimas, mato vnt.** | **Reikšmės** |
| 10.1. Sukurtų ir (ar) patobulintų pažintinių edukacinio pobūdžio veiklų jaunesniojo amžiaus mokiniams STEAM dalykų srityje skaičius. |  |
| 10.2. Vestų pažintinių edukacinio pobūdžio STEAM veiklų jaunesniojo amžiaus mokiniams skaičius. |  |
| 10.3. Suorganizuotų ir vestų šviečiamųjų renginių STEAM temomis (paskaitų, konkursų, olimpiadų, parodų ir kt.) skaičius. |  |
| 10.4. Suteiktų praktikos ir savanoriškos veiklos vietų besimokantiesiems skaičius |  |

**III. PROGRAMOS FINANSAVIMAS**

**11. PROGRAMOS ĮGYVENDINIMO BIUDŽETAS 20\_\_M**.**METAIS**

**11.1. Iš Savivaldybės biudžeto reikalinga lėšų suma** \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ **tūkst. Eur.**

**11.2. DETALI LĖŠŲ POREIKIO SĄMATA**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Eil.Nr. | Išlaidų pavadinimas | Suma, Eur |
| 1. | **Prekės ir paslaugos (detalizuoti):** |  |
| 1.1 |  |  |
| 1.2 |  |  |
| 1.3 |  |  |
| 1.4 |  |  |
|  | Prekės ir paslaugos iš viso: |  |
| 2. | **Darbo užmokestis (detalizuoti):** |  |
| 2.1. |  |  |
|  | Iš viso: |  |
|  | Darbo užmokestis ir Sodra: |  |
| **Iš viso:** | | |

**13. KARTU SU PARAIŠKA PATEIKIAMI DOKUMENTAI**

|  |  |
| --- | --- |
| **Būtina pateikti:** | Lapų skaičius |
| Programos vykdytojo VĮ Registrų centro išduotą Lietuvos Respublikos juridinių asmenų registro elektroninio sertifikuoto išrašo kopiją arba VĮ Registrų centro išduota Lietuvos Respublikos juridinių asmenų registro išplėstinio išrašo kopiją |  |
| Programos vykdytojo įstatų (nuostatų) patvirtintą kopiją |  |

Susipažinau su STEAM krypties programų finansavimo tvarkos aprašu ir jo priedu, patvirtintu Šiaulių miesto savivaldybės tarybos 2022 m. vasario 3 d. sprendimu Nr. T-17 „Dėl Šiaulių miesto savivaldybės tarybos 2017 m. rugsėjo 7 d. sprendimo Nr. T-327 „Dėl STEAM, STEAM Junior ir Inostart programų finansavimo tvarkos aprašo patvirtinimo“ pakeitimo“ ir už paraiškoje pateiktus duomenis atsakau.

Pasirašydamas patvirtinu, kad esu tinkamai informuotas, kad Šiaulių miesto savivaldybės administracija (toliau - Savivaldybės administracija), kaip duomenų valdytojas (juridinio asmens kodas 188771865, adresas: Vasario 16-osios g. 62, Šiauliai, el. p. info@siauliai.lt, tel. Nr. (8 41) 509490) Lietuvos Respublikos ir Europos Sąjungos teisės aktuose, reglamentuojančiuose asmens duomenų apsaugą, nustatyta tvarka rinks ir tvarkys asmens duomenis.

(Asmens duomenys tvarkomi siekiant atrinkti Programos vykdytoją ir užtikrinti dalinį finansavimą iš Savivaldybės biudžeto lėšų. Tvarkymo pagrindas - tvarkyti būtina, siekiant atlikti užduotį, vykdomą viešojo intereso labui arba vykdant duomenų valdytojui pavestas viešosios valdžios funkcijas. Asmens duomenys Savivaldybės administracijoje bus saugomi teisės aktų, reglamentuojančių duomenų saugojimo terminus, nustatyta tvarka ir gali būti teikiami tretiesiems asmenims, jeigu tai yra būtina Jūsų paraišką išnagrinėti ir asmenims, kurie turi teisę šiuos duomenis gauti teisės aktų nustatyta tvarka. Duomenis pateikti privalote, kad būtų įvertinta Jūsų paraiška. Jūs turite teisę kreiptis su prašymu susipažinti su asmens duomenimis, juos ištaisyti, ištrinti, apriboti jų tvarkymą, juos perkelti, taip pat turite teisę nesutikti su duomenų tvarkymu, pateikti skundą Valstybinei duomenų apsaugos inspekcijai (L. Sapiegos g. 17, Vilnius) ir pasikonsultuoti su Šiaulių miesto savivaldybės administracijos Duomenų apsaugos pareigūnu el. p. duomenuapsauga@siauliai.lt. Duomenų subjektų teisės įgyvendinamos Duomenų subjektų teisių įgyvendinimo Šiaulių miesto savivaldybės administracijoje taisyklėmis, patvirtintomis 2020 m. balandžio 8 d. Šiaulių miesto savivaldybės administracijos direktoriaus įsakymu Nr. A-477 „Dėl Duomenų subjektų teisių įgyvendinimo Šiaulių miesto savivaldybės administracijoje taisyklių patvirtinimo“ su pakeitimais ir papildymais, nustatyta tvarka. Daugiau informacijos apie duomenų tvarkymą rasite www.siauliai.lt).

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

(*juridinio asmens vadovo vardas, pavardė, parašas)*

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| *(juridinio asmens vadovo pareigos)* (A. V.) | *(parašas)* | *(vardas, pavardė)* |
|  |  |  |
| *(juridinio asmens finansininko pareigos)* | *(parašas)* | *(vardas, pavardė)* |

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_