

PATVIRTINTA

Vilniaus Žvėryno gimnazijos direktorės

2022 m. vasario 17 d įsakymu Nr. V- 49

VILNIAUS ŽVĖRYNO GIMNAZIJOS MOKYMO SI STEAM KLASĖJE TVARKA

1. STEAM klasėje įgyvendinamos gilesnės STEAM dalykų (matematikos, informacinių technologijų, gamtos mokslų, technologijų, inžinerijos) programos.
2. STEAM klasę pasirinkęs mokinys mokosi pagal pagrindinio ugdymo (II pakopos) bendrąsias ugdymo programas.
3. I-II klasėje papildomai skiriamas (-i) STEAM dalykų modulis (-iai).
4. I klasėje mokinys rengia vieno iš STEAM dalykų metinį projektinį darbą.
5. III-IV klasėje mokiniai mokosi pagal STEAM klasės ugdymo planą.
6. Organizuojant ir įgyvendinant ugdymo procesą STEAM klasėje bendradarbiaujama su verslo, mokslo įstaigomis: sudaromos sąlygos užsiėmimams vykdyti netradicinėse aplinkose, naudotis laboratorijomis, naudojamos kitos galimybės praktinių STEAM dalykų kompetencijoms ugdyti.
7. Iškilus mokymosi sunkumams, STEAM klasėje besimokančiam mokiniui gali būti siūloma pasirinkti kitą jo mokymosi poreikius bei galimybes atitinkančią klasę jei:
 - Mokinys turi nepatenkinamą bent vieno dalyko metinį įvertinimą.
 - Metinių STEAM dalykų (matematika, biologija, chemija, fizika, technologijos, IT) pažymių vidurkis žemesnis nei 7,5.
 - Mokinys sistemingai ir be priežasties praleidžia pamokas.
 - Mokiniui skiriamos drausminės nuobaudos.
 - Mokytojų, dėstančių STEAM klasėse, atsiliepimai apie mokinio motyvaciją, pastangas siekiant geresnių rezultatų yra neigiami.
 - Metinio projekto įvertinimas yra žemesnis nei 7.
 - Mokinys nesinaudoja jam teikiama mokymosi pagalba ir nedaro pažangos.
8. Laisvai moksleivio vietai STEAM klasėje užimti skelbiamas konkursas. Mokiniai priimami vadovaujantis „Vilniaus Žvėryno gimnazijos priėmimo į STEAM klasę tvarkos“ aprašo 14 punktu.