

Projektas „Tūkstantmečio mokyklos I“



Finansuoja
Europos Sąjunga
NextGenerationEU

Projekto Nr. 10-011-P-0001

Projekto trukmė 2023 m. gegužės 11 d. – 2025 m. birželio 30 d.

Projekto vertė 113 376 623,67 Eur

Finansavimo suma 112 705 422,13 Eur

Projekto aprašymas

Projektas „Tūkstantmečio mokyklos I“ vykdomas pagal 2021–2030 m. plėtros programos valdytojos Lietuvos Respublikos švietimo, mokslo ir sporto ministerijos Švietimo plėtros programos pažangos priemonę Nr. 12-003-03-01-01 „Įgyvendinti „Tūkstantmečio mokyklų“ programą“. Projektas finansuojamas Ekonomikos gaivinimo ir atsparumo didinimo priemonės (EGADP) bei Lietuvos Respublikos valstybės biudžeto lėšomis.

Projekto tikslas – sukurti integralias, optimalias ir kokybiškas ugdymo (-si) sąlygas mokinių pasiekimų atotrūkiams mažinti Lietuvos savivaldybėse. Šiuo projektu įgyvendinama dalis „Tūkstantmečio mokyklų“ (TŪM) programos: vykdomos veiklos 22 Lietuvos savivaldybėse ir 93 mokyklose (TŪM programos I srautas).

Projekto veiklos:

- 1) mokyklų vadovų ir kitų pedagoginių darbuotojų kompetencijų stiprinimas;
- 2) infrastruktūros kūrimas, plėtra ir atnaujinimas;
- 3) mokyklų veiklos tobulinimas keturiose srityse: lyderystė veikiant, įtraukusis ugdymas, kultūrinis ugdymas, STEAM ugdymas;
- 4) konsultavimas, rekomendacijų ir analizių rengimas;
- 5) projekto veiklų sklaida (viešinimo ir komunikacijos veiklos). Projekto tikslinė grupė – bendrojo ugdymo mokyklų mokytojai.

Projekto tikslinės grupės - bendrojo ugdymo mokyklų darbuotojai, jų vadovai, mokiniai ir mokyklų bendruomenės.

Visagino „Žiburio“ pagrindinė mokykla yra projekto partnerė ir įgyvendina 1-3 punkte numatytas veiklas:

- gamtos mokslų ugdymosi klasių, bendrų erdvių (biblioteka, fojė) modernizavimas taikant universalaus dizaino principus;
- sensorinės erdvės, kuri atvira visų mokinių ugdymuisi, atsipalaidavimui, nusiramimui, konsultacijoms bei neformaliems užsiėmimams, įrengimas;

- mokyklos teritorijos aplinkoje lauko klasės kupolo įrengimas siekiant kultūrinio, STEAM, įtraukiojo ugdymo(si) veiksmingumo;
- gamtos mokslų, mokymosi laboratorijų įrengimas skatinant gamtos mokslų pasiekimų ir pažangos gerinimą, plečiant STEAM infrastruktūrą bei prieinamumą mokykloje;
- „Microsoft Surface“ nešiojamų kompiuterių, skatinant kiekvieno pedagoginio darbuotojo ir mokinio lyderystę, efektyvų bendradarbiavimą bei administracinio darbo efektyvumą, įsigijimas;
- integruoto ugdymo platformos sukūrimas ir įdiegimas mokyklos 5-7 klasėse;
- kvalifikacijos tobulinimo ilgalaikės programos, skirtos skirtingų lygių pedagogams (vadovams, mokytojams, pagalbos specialistams), taip pat komandinio darbo, nukreipto į įvairius poreikius turinčių mokinių pažangą, stiprinimą, įgyvendinimas;
- mokyklų lyderių - vadovų ir pedagoginių darbuotojų vadybinės ir pedagoginės stažuotės užsienyje ir Lietuvoje;
- kvalifikacijos tobulinimo ilgalaikės (≥ 60 val.) programos, skirtos visų lygių pedagogams (vadovams, mokytojams, pagalbos specialistams), kuri suteiks žinias, supratimą ir praktinį suvokimą apie mokytojo, pagalbos specialisto ir vadovo vaidmenis, veiklos formas ir metodus diegiant universalaus dizaino mokymuisi konceptą, įgyvendinimas.
- kvalifikacijos tobulinimo ilgalaikės (≥ 60 val.) programos, skirtos visų lygių pedagogams (vadovams, mokytojams, pagalbos specialistams), kuri suteiks žinias, supratimą ir praktinį suvokimą apie mokyklos prieinamumo kiekvienam planavimą, apie įtraukiojo ugdymo metodų, būdų praktinį taikymą ir problemų veiksmingus sprendimus, įgyvendinimas;
- kvalifikacijos tobulinimo ilgalaikės (≥ 60 val.) programos, skirtos vadovams ir mokytojams, kuri padės ugdyti kultūrinę kompetenciją, suvokimą apie mokinių ugdymą(si) kultūra, apie kultūrinių edukacijų integravimo į ugdymąsi galimybes, formas, metodus, kuriamą vertę mokiniui, mokyklos bendruomenei, įgyvendinimas;
- kvalifikacijos tobulinimo ilgalaikės (≥ 40 val.) programos, skirtos STEAM taikymo tarpdalykinėje integracijoje mokytojų kompetencijoms tobulinti bei praktiniams gebėjimams, kaip ugdyme tikslingai ir pilnai naudoti gamtos mokslų/STEAM laboratorijose įdiegtas/įsigytas edukacines priemones bei įrangą, įgyvendinimas;
- kvalifikacijos tobulinimo ilgalaikės (≥ 40 val.) programos, skirtos padėti/įgalinti mokytojus kurti integruotą STEAM ugdymo turinį ir užtikrinti jo kokybę įveiklinant modernizuotą mokyklose infrastruktūrą, įgyvendinimas;
- interneto tinklo modernizavimas, siekiant efektyvinti administracinius ir su ugdymo kokybe tiesiogiai susijusius procesus (projektavimo, diegimo bei specialistų apmokymo darbai);
- tęstinės projektinės ugdymo kultūra veiklos mokyklos bendruomenei, kurių tikslas – skatinti mokyklose besimokančio bei po mokyklos baigimo jaunimo aktyvaus dalyvavimo kultūroje įpročius;
- STEAM ugdymo koordinatoriaus funkcijų nustatymas ir etato įsteigimas užtikrinant STEAM veiklų pasiūlos bei paklausos didinimą, įrengtų STEAM erdvių įveiklinimą.

Europos socialinio fondo agentūra yra projekto vykdytoja, kuri įgyvendina konsultavimo, rekomendacijų ir analizių rengimo bei komunikacijos veiklas (įvardintas 4-5 punkte).

Siekiami rezultatai

- 1) Padidėjusi pagrindinio ugdymo pasiekimų patikrinimo (PUPP) metu bent pagrindinį lietuvių kalbos mokymosi pasiekimų lygį pasiekusių mokinių dalis;

- 2) Padidėjusi PUPP metu bent pagrindinį matematikos mokymosi pasiekimų lygį pasiekusių mokinių dalis;
- 3) Sumažėjusi bendrojo ugdymo mokyklų 1–8 klasių komplektų, kurie yra jungtiniai, dalis;
- 4) Padidėjęs vienai sąlyginei mokytojo pareigybei tenkančių mokinių skaičius bendrojo ugdymo mokyklose;
- 5) Sumažėję mokinių pasiekimų atotrūkiai tarp projekte dalyvavusių savivaldybių teritorijose esančių mokyklų.