

PATVIRTINTA

Panevėžio Mykolo Karkos pagrindinės  
mokyklos direktorės 2023 m. birželio 26 d.  
įsakymu Nr. VĮ-424

## **PANEVĖŽIO MYKOLO KARKOS PAGRINDINĖS MOKYKLOS MOKINIŲ PROJEKGINĖS VEIKLOS APRAŠAS**

### **I SKYRIUS**

#### **BENDROSIOS NUOSTATOS**

1. Panevėžio Mykolo Karkos pagrindinės mokyklos mokinių projektinės veiklos aprašas (toliau Aprašas) parengtas vadovaujantis Geros mokyklos koncepcija, Lietuvos Respublikos švietimo įstatymu, Bendrosiomis programomis, mokyklos mokinių pasiekimų ir pažangos vertinimo tvarkos aprašu ir reglamentuoja mokinių bendrųjų bei dalykinių kompetencijų ugdymą taikant projektinio ugdymo metodą, pagrįstą teorinių žinių ir praktinės veiklos derme, realiose aplinkose.

2. Mokinių atliekami projektiniai darbai gali būti:

2.1. tiriamieji-taikomieji – tai analitinio pobūdžio darbai (tyrimai, modeliavimas, analizė).

Darbą sudaro tiriamasis-taikomasis veiklos procesas, rezultatas ir pristatymas;

2.2. STEAM – integralus, praktinės-tiriamosios veiklos darbas gamtos mokslų, matematikos, technologijų ir menų kontekste. Darbą sudaro praktinės-tiriamosios veiklos procesas, rezultatas ir pristatymas;

2.3. kūrybiniai – tai kūrybinio pobūdžio darbai, kurių rezultatas – sukurtas arba atliekamas meno kūrinys (dailės kūrinys, filmukas, šokis ar spektaklis ir kt.). Darbą sudaro kūrybinis procesas, rezultatas ir kūrybinio darbo pristatymas;

2.4. technologijų – tai praktinio pobūdžio darbai, kuriuos atliekant taikomos įvairios technologijos. Darbą sudaro technologinis procesas, rezultatas ir pristatymas;

2.5. socialinės-pilietinės veiklos – tai projektai, susiję su mokyklos tikslais, bendruomenės projektais, kultūrinėmis ir socializacijos programomis, mokyklos tradicijomis ir kt. Darbą sudaro praktinės veiklos procesas, rezultatas ir pristatymas;

2.6. pažintinės-kultūrinės – tai projektai, vykdomi siekiant plėtoti mokinių žinias apie krašto, šalies kultūrinius, istorinius ir kitus objektus. Darbą sudaro praktinės veiklos procesas, rezultatas ir pristatymas;

2.7. kalbiniai ir kiti projektai. Darbą sudaro praktinės veiklos procesas, rezultatas ir pristatymas.

## **II SKYRIUS**

### **TIKSLAI IR UŽDAVINIAI**

3. Tikslas – skatinti mokinius būti aktyviais ugdymosi proceso dalyviais bei sudaryti mokiniams sąlygas bei lygias galimybes ugdytis dalykines ir bendrąsias kompetencijas per praktinę (kūrybinę, pilietinę-socialinę veiklą, tiriamąją, STEAM) veiklą ,susietą su realia veikiančia aplinka.
4. Uždaviniai:
  - 4.1. organizuoti inovatyvią, mokinių poreikius atitinkančią projektinę veiklą pasitelkiant socialinius partnerius;
  - 4.2. sudaryti mokiniams sąlygas ir lygias galimybes kritiškai mąstyti, savarankiškai tyrinėti, analizuoti, kurti, pristatyti ir įsivertinti savo darbo rezultatus bei ugdytis dalykines ir bendrąsias kompetencijas;
  - 4.3. taikyti metodų įvairovę projektinio darbo metu, stiprinant mokinių motyvaciją, vadybinius, lyderystės, mokymosi visą gyvenimą ir karjeros planavimo įgūdžius.
  - 4.4 projektinės veiklos darbus organizuoti klasėse, gamtos mokslų laboratorijose, kitose netradicinėse erdvėse: lauko klasėje, bibliotekose, parke, gatvėje, parduotuvėje, išvykų metu ir t.t

## **III SKYRIUS**

### **PROJEKTINIŲ DARBŲ ORGANIZAVIMAS IR VYKDYMAS**

5. Projektinių darbų organizavimą ir vykdymą koordinuoja direktoriaus pavaduotoja ugdymui.
6. Projektas – tai laikina, turinti savo pradžią ir pabaigą bei baigtinius išteklius, veikla, kuria siekiama sukurti unikalų produktą. Projektu siekiama pokyčio. Projektai vykdomi visų 5-8 klasių mokomųjų dalykų pamokų metu visus mokslo metus (iš 30 proc. mokytojo pasirinkimo , pagal UTA).
  - 6.1. STEAM projektinė veikla, technologijų projektinė veikla, pilietinė socialinė projektinė veikla, kultūrinė projektinė veikla yra organizuojama 1-4, 5–10 klasių mokiniams, įtraukiant į mokyklos mėnesio planus, ilgalaikius mokytojų planus, nuosekliai įgyvendinama visų dalykų mokytojų ir klasės vadovų, neformalaus ugdymo mokytojų per mokslo metus.
  - 6.2. STEAM projektinė veikla vykdoma ir kaip ekskursijos, išvykos tęsinys, susijęs su mokomojo dalyko turiniu.
  - 6.3. Mokyklai, dalyvaujant TŪM, pagal susitarimą visi 5-8 bendrojo ugdymo klasių mokiniai per pusmetį atlieka bent 1 ilgalaikį ar trumpalaikį STEAM projektą (per mokslo metus –du ir daugiau).
  - 6.4. Temas visų dalykų mokytojai derina tarpusavyje pagal bendrąsias programas, mokomąją medžiagą. Mokiniai vykdo ilgalaikius ir trumpalaikius dalyko projektus.

6.5. 5–10 klasėse projektinei veiklai vykdyti gali būti sudaromos mokinių grupės, gali būti projektas individualus. Visų dalykų mokytojai iki birželio 1 d. tarpusavyje suderina klasių grupių pasirinkimą kitiems mokslo metams; pagal poreikį su kitų dalykų mokytojais rugsėjo 3 savaitę numato integravimo būdus; pateikia projekto temą, klasę, mokinių skaičių, integraciją, išteklius.

6.6. Baigus projektinį darbą, pateikiamas projekto aprašymas ir pasirinkta forma (stendinis pranešimas, pateiktis ir kt.) pateikiami projektu pasiekti rezultatai bei projekto įgyvendinimo eigoje sukurta pridėtinė vertė (pvz. kūrybinių darbų parodos; metodinės medžiagos, parengtos projekto metu, panaudojimo numatymas; tarpdalykinės integracijos puoselėjimas; IKT įgūdžių, įgytų projekto metu, panaudojimas; užsienio kalbos įgūdžių naudojimas)

6.7. Projektiniai darbai pristatomi klasės mokiniams, mokyklos bendruomenei projektinės dienos metu- atrinkti geriausi projektiniai darbai. Projekto rezultatams pristatyti skiriama projektinė diena- birželio mėn.

## IV SKYRIUS

### MOKINIŲ KOMPETENCIJOS, KURIŲ SIEKIAMA PROJEKTINE VEIKLA

7. Atlikdami projektinį darbą mokiniai pagilina pa(si)rinkto(ų) dalyko(ų), kurio(ių) mokosi pagal pradinio ir pagrindinio ugdymo bendrąsias programas, įgytas dalykines kompetencijas.

8. Mokiniai įgyja šias kompetencijas:

8.1. Pažinimo (gebėjimą įvardinti problemą, numatyti jos sprendimo etapus ir nuosekliai veikti, daryti pagrįstas išvadas, reflektuoti mokymąsi, išsikelti naujus tikslus);

8.2. Komunikavimo (gebėjimą pasirinkti priemones ir būdus informacijai rasti, perteikti, veiksmingai komunikuoti),

8.3. Kūrybingumo (kūrybingai, nestandartiškai mąstyti ir veikti, kelti idėjas, gebėti jomis pasinaudoti, modeliuoti sprendimus, juos vertinti

8.4. Socialinę, emocinę, sveikos gyvensenos (pasitikėti savo jėgomis, visapusiškai ir lanksčiai reflektuoti bei kūrybiškai taikyti ir plėtoti asmenybėje slypinčius išteklius, prisiimti atsakomybę už savo veiksmus ir įsivertinti savo poelgių pasekmes);

8.5 Skaitmeninę (kūrybiškai ir tikslingai naudotis skaitmeninėmis technologijomis ieškodami informacijos, apdorodami ir pateikdami duomenis, rengdami pranešimus, bendraudami ir bendradarbiaudami, tyrimui pasitelkdami interaktyvias simuliacijas),

8.6. Pilietiškumo (nagrinėdami ir sprenddami problemas susipažįsta su gamtos apsaugą reglamentuojančiais dokumentais, kritiškai vertina žiniasklaidoje pateikiamą informaciją, skatinami prisiimti atsakomybę už savo veiklą ir jos rezultatus),

8.7. Kultūrinę (etiškai vykdo įvairias veiklas atsižvelgdami į kultūrinius veiklos dalyvių skirtumus),

8.8. Esmines dalykines kompetencijas (pagal Pradinio ir pagrindinio ugdymo bendrąsias programas)

## **V SKYRIUS**

### **PROJEKTINIŲ DARBŲ VERTINIMAS**

- 9.1. Mokytojas numato projekto vertinimo kriterijus ir su mokiniais juos aptaria prieš pradėdant projektinę veiklą, paskelbus temą.
- 9.2. Visų dalykų mokytojai darbus vertina pagal metodinėse grupėse patvirtintą projektinių darbų vertinimo tvarką, lentelę.
- 9.3. Geriausių projektinių darbų vertinimui sudaroma vertinimo komisija ( mokinys, administracijos atstovas, tėvų atstovas, bendruomenės atstovas).
- 9.4. Atrinktų projektinių darbų autoriai apdovanojami padėkos raštais.

## **VI SKYRIUS**

### **BAIGIAMOSIOS NUOSTATOS**

- 10.1. Mokykla kaupia projektinių darbų banką ( Microsoft 365 aplinkoje)
- 10.2. Metodinė taryba organizuoja projektinių darbų aptarimus, analizuoja šio proceso eigą, įtaką mokinių pasiekimų ir mokyklos ugdymo proceso pokyčiams.
- 10.3. Projektinių darbų vykdymą koordinuoja direktoriaus įsakymu paskirtas asmuo.