

PATVIRTINTA

Panevėžio švietimo centro

Direktoriaus 2025-08-29

Įsakymu Nr. V-32

**PANEVĖŽIO ŠVIETIMO CENTRO PADALINIŲ – SKYRIŲ:
PANEVĖŽIO ROBOTIKOS CENTRO „ROBOLABAS“ IR
PANEVĖŽIO REGIONINIO STEAM ATVIROS PRIEIGOS CENTRO
2025–2026 MOKSLO METŲ UGDYMO PLANAS**

I SKYRIUS

BENDROSIOS NUOSTATOS

1. 2025–2026 mokslo metų ugdymo planas (toliau – Ugdymo planas) reglamentuoja Panevėžio švietimo centro padalinių-skyrių Panevėžio robotikos centro „RoboLabas“ ir Panevėžio regioninio STEAM atviros prieigos centro vykdomų neformaliojo vaikų švietimo (toliau – NVŠ) programų ir kitų veiklų įgyvendinimą.

2. Ugdymo planas parengtas vadovaujantis Neformaliojo vaikų švietimo koncepcija, patvirtinta Lietuvos Respublikos švietimo, mokslo ir sporto ministro 2005 m. gruodžio 30 d. įsakymu Nr. ISAK-2695 (Lietuvos Respublikos švietimo, mokslo ir sporto ministro 2023 m. liepos 31 d. įsakymo Nr. V-1030 redakcija), Lietuvos higienos norma HN 20:2018 „Neformaliojo vaikų švietimo programų vykdymo bendraisiais sveikatos saugos reikalavimais, patvirtintais Lietuvos Respublikos sveikatos apsaugos ministro 2012 m. birželio 25 d. įsakymu Nr. V-599 (Lietuvos Respublikos sveikatos apsaugos ministro 2018 m. birželio 15 d. įsakymo Nr. V-696 redakcija), 2025–2026 ir 2026–2027 mokslo metų pradinio, pagrindinio ir vidurinio ugdymo programų bendraisiais ugdymo planais, patvirtintais Lietuvos Respublikos švietimo, mokslo ir sporto ministro 2025 m. gegužės 22 d. įsakymu Nr. V-559, Bendrųjų iš valstybės ar savivaldybių biudžetų finansuojamų neformaliojo švietimo programų kriterijų aprašu, patvirtintu Lietuvos Respublikos švietimo, mokslo ir sporto ministro 2022 m. sausio 4 d. įsakymu Nr. V-4 „Dėl Bendrųjų iš valstybės ar savivaldybių biudžetų finansuojamų neformaliojo švietimo programų kriterijų aprašo patvirtinimo“ ir kitais neformalųjį švietimą reglamentuojančiais teisės aktais bei Panevėžio miesto savivaldybės tarybos sprendimais bei Panevėžio švietimo centro padalinių-skyrių Panevėžio robotikos centro „RoboLabas“ ir Panevėžio regioninio STEAM atviros prieigos centro nuostatais.

3. Mokyklos ugdymo turinys formuojamas mokyklos bendruomenės kūrybinei veiklai – pedagogams, mokiniams, jų tėvams (globėjams, rūpintojams) – laisvai bendraujant ir bendradarbiaujant bei plėtojant demokratinius santykius, atsižvelgiant į mokyklos bendruomenės poreikį.

4. Ugdymo plano projektą rengė direktoriaus pavaduotojo ugdymui 2025 m. balandžio mėn. 21 d. įsakymu Nr. V1 patvirtinta ugdymo plano projekto rengimo darbo grupė.

5. Ugdymo planą iki ugdymo proceso pradžios tvirtina Panevėžio švietimo centro direktorius, ugdymo plano projektą suderinęs su Mokyklos taryba ir kuriam yra pritaręs Panevėžio miesto savivaldybės meras ar jo įgaliotas asmuo.

6. Ugdymo plano tikslas – užtikrinti kokybišką ir efektyvų neformalųjį švietimą, ugdymo paslaugų įvairovę ir plėtrą, formuoti Centro padalinius kaip edukacinę, kultūrinę ir socialinę instituciją, kurti saugią ir palankią ugdymui(si) aplinką, modernizuojant ugdymo bazę, aprūpinant ugdymo procesą naujausiomis IKT priemonėmis;

6.1. Sistemiskai plėsti vaikų ir suaugusiųjų STEAM mokslų sričių (gamtos, technologijų, inžinerijos, matematikos, robotikos, mechatronikos, menų ir dizaino) žinias, stiprinti gebėjimus ir įgūdžius, suteikti papildomų kompetencijų.

6.2. Ugdymo plano uždaviniai:

- a. pateikti esmines nuostatas ugdymo procesui mokykloje organizuoti;
- b. tenkinti mokinių pažinimo, ugdymosi ir saviraiškos poreikius, ugdyti mokinių individualumą, kultūrinį sąmoningumą ir estetinę nuovoką;
- c. nurodyti privalomą pamokų skaičių, skirtą ugdymo programoms įgyvendinti;
- d. įgyvendinti neformaliojo vaikų ir suaugusiųjų švietimo programas ir neformaliojo švietimo veiklas;
- e. siekti tikslingo ir veiksmingo individualios pažangos pamatavimo;
- f. individualizuoti ir diferencijuoti ugdymo procesą pagal mokinių ugdymosi poreikius ir galimybes;
- g. sudaryti sąlygas mokiniams dalyvauti konkursuose, projektuose, varžybose ir teikti reikiamą pagalbą, formuoti STEAM krypties neformalaus švietimo židinį bendruomenei, inicijuoti įvairias STEAM krypties programas ir projektus.
- h. Panevėžio švietimo centro padaliniuose-skyriuose kurti inovatyvias, šiuolaikinėmis technologijomis grįstas, edukacines, kultūrinės ir socialinės ugdymosi aplinkas, užtikrinančias kokybišką ir paveikų neformalųjį vaikų ir suaugusiųjų švietimą;
- i. Ugdyti mokinių STEAM mokslų sričių kompetencijas, gerinti pasiekimus ir stiprinti praktinius gebėjimus;
- j. Skatinant mokinių ir visuomenės domėjimąsi STEAM mokslų laimėjimais, ugdyti inovacijų kultūrą.

6.3. Ugdymo plane vartojamos sąvokos (galimos):

6.4. *Užsiėmimas* – mokytojo organizuojama nustatytos trukmės kryptinga vaikų, mokinių ir suaugusiųjų veikla, kuria siekiama įgyti dalykinių kompetencijų, mokantis formalųjį švietimą papildančio ugdymo (toliau – FŠPU), neformaliojo vaikų švietimo ir neformaliojo suaugusiųjų švietimo (toliau – NSŠ) programose;

6.5. *Dalyko programa* – ilgalaikė, dalyko ugdymo tikslus, turinį, ugdymo metodus ir mokinių pasiekimus numatanti programa;

6.6. *Kompetencija* – gebėjimas atlikti tam tikrą veiklą, remiantis įgytų žinių, mokėjimų, įgūdžių, vertybinių nuostatų visuma;

6.7. kitos Ugdymo plane vartojamos sąvokos, apibrėžtos Lietuvos Respublikos švietimo įstatyme ir kituose švietimą reglamentuojančiuose teisės aktuose.

II SKYRIUS

UGDYMO PROCESO ORGANIZAVIMAS

7. Mokslo metų ugdymo proceso trukmė apibrėžiama ugdymo dienų skaičiumi. Ugdymo proceso trukmė — 185 ugdymo dienos.

8. 2025–2026 mokslo metų pradžia – 2025 m. rugsėjo 1 d., pabaiga – 2026 m. rugpjūčio 31 d.

9. Mokykla dirba penkias dienas per savaitę, užsiėmimai vyksta pagal direktoriaus įsakymu patvirtintą tvarkaraštį.

10. Užsiėmimo trukmė:

10.2. Priešmokyklinio ugdymo ir 1 klasių mokiniams 35 min.;

10.3. 2-8 klasių mokiniams užsiėmimų trukmė 45 min.

11. Ugdymo proceso metu skiriamos atostogos:

Rudens atostogos	2025 m. lapkričio 3 d. – 2025 m. lapkričio 9 d.
Žiemos (Kalėdų) atostogos	2025 m. gruodžio 24 d. – 2026 m. sausio 4 d.
Žiemos atostogos	2026 m. vasario 16 d. – 2026 m. vasario 22 d.
Pavasario (Velykų) atostogos	2026 m. balandžio 6 d. – 2026 m. balandžio 12 d.

12. Mokiniams atostogų metu gali būti siūlomos įvairios veiklos formos ir kryptys – vykdomos edukacinės programos, stovyklos, konkursai, varžybos, taip pat pasiruošimas ir dalyvavimas varžybose, konkursuose, vykdomos pažintinės kelionės šalyje, kurios fiksuojamos Mokyklos mėnesio veiklos planuose.

13. Paskelbus ekstremalią situaciją, keliančią pavojų mokinių gyvybei ar sveikatai, nustačius ypatingą epideminę padėtį dėl staigaus ir neįprastai didelio užkrečiamųjų ligų išplitimo viename ar keliuose administraciniuose teritoriniuose vienetuose, taip pat oro temperatūrai esant 20 laipsnių šalčio ar žemesnei, ir 30 laipsnių šilumos ar aukštesnei, ugdymo procesas gali būti organizuojamas nuotoliniu arba mišriu būdu vadovaujantis mokyklos direktoriaus patvirtintu *Ugdymo proceso organizavimo nuotoliniu būdu tvarkos aprašu*.

14. Mokyklos direktorius priima sprendimus dėl ugdymo proceso koregavimo, apie priimtus sprendimus informuoja Mokyklos tarybą, Savivaldybės administracijos švietimo skyrių.

15. Mokiniai į mokyklą priimami vadovaujantis Panevėžio miesto savivaldybės neformaliojo vaikų švietimo mokyklų ir formalųjį švietimą papildančio ugdymo mokyklų, neformaliojo suaugusiųjų švietimo ugdymo mokyklos struktūrinių padalinių – skyrių ugdymo organizavimo tvarkos aprašu, patvirtintu Savivaldybės tarybos 2025 m. birželio 25 d. sprendimu Nr. 1-213.

16. Grupės komplektuojamos iki 2025 spalio 1 d. Esant poreikiui ir galimybėms, mokiniai priimami į mokyklą ir kitu mokslo metų laiku.

17. NVŠ programose dalyvaujantys mokiniai registruojami Mokinių registre.

18. Vidutinis mokinių skaičius grupėje – 7.

19. Mokinių pasiekimai Mokykloje stebimi ir analizuojami stebint individualią mokinių mokymosi pažangą. Apie atsirandančius mokymosi sunkumus informuojami tėvai (globėjai, rūpintojai) ir kartu tariamasi dėl mokymo(si) pagalbos suteikimo.

20. Mokiniui pirmiausia pagalbą suteikia mokinį mokantis mokytojas, pritaikydamas mokymo(si) užduotis, metodiką. Mokymo(si) programa integruojama į mokymo procesą.

21. Mokinių pažangos ir pasiekimų vertinimas:

22. Mokinių pasiekimų vertinimas ir atsiskaitymai, baigus programą ar jos dalį, vykdomi pagal mokinių pažangos ir pasiekimų vertinimo tvarkos aprašą, patvirtintą mokyklos direktoriaus 2022 m. gegužės 30 d. įsakymu Nr. V-18.

23. Ugdymo pasiekimai fiksuojami mokyklos elektroniniame dienyne, kuris pildomas pagal mokyklos direktoriaus patvirtintą tvarką.

24. Tėvai informuojami apie mokinių pasiekimus elektroniniame dienyne, asmeniškai, žinute.

25. Mokykla, rengdama ir įgyvendindama mokyklos ugdymo planą, turi užtikrinti visų mokinių įtrauktį į neformalųjį švietimą, šalinti kliūtis, dėl kurių mokinsys patiria dalyvavimo švietime ir ugdymosi sunkumų.

26. Ugdymo turiniui aktualizuoti ir mokymosi motyvacijai didinti rekomenduojama numatyti laiką, kai ugdymas organizuojamas ne mokyklos aplinkoje. Planuojant ir organizuojant ugdymą ne mokyklos aplinkoje vadovaujamas mokyklos direktoriaus patvirtinta tvarka.

27. Mokiniam, baigusiems visą NVŠ ugdymo programą, išduodami neformaliojo vaikų švietimo pažymėjimai Vadovaujantis Lietuvos Respublikos švietimo, mokslo ir sporto ministro 2023 m. kovo 16 d. įsakymu, Nr. V-334, patvirtintu Neformaliojo vaikų švietimo pažymėjimų išdavimo tvarkos aprašu.

28. Mokiniam, nebaigusiems visos ugdymo programos, gali būti išduodama mokyklos pažyma.

III SKYRIUS

NVŠ PROGRAMŲ IR VEIKLŲ ĮGYVENDINIMAS

29. Mokykla, rengdama ugdymo programas, atsižvelgia į mokinių kompetencijų ugdymo poreikius ir interesus, tėvų (globėjų, rūpintojų) pageidavimus, pedagoginių darbuotojų pasirengimą, mokyklos turimą materialinę bazę ir finansinius išteklius.

30. Mokykla sistemingai analizuoja, prireikus – tikslina ir atnaujiną programas, planuoja jų įgyvendinimo procesą ir priemones.

31. Neformaliojo švietimo programų paskirtis:

31.2. NVŠ programos skirtos tenkinti mokinių pažinimo, ugdymo(si) ir saviraiškos poreikius,

ugdyti asmenines, socialines ir kitas bendrąsias kompetencijas, padėti tapti aktyviais visuomenės nariais;

31.3. FŠPU programos skirtos sistemiskai plėsti tam tikros srities žinias, stiprinti gebėjimus ir įgūdžius, suteikti papildomas dalykines kompetencijas;

31.4. NSŠ programos skirtos padėti asmeniui tenkinti savišvietos poreikius, ugdyti, išlaikyti ir lavinti kūrybines galias ir gebėjimus, įgyti ir tobulinti bendrąsias ir profesines kompetencijas, tapti aktyviu demokratinės visuomenės nariu.

32. Neformaliojo švietimo programų rengimo principai: prieinamumo, individualizavimo, patirtinio ugdymo, šiuolaikiškumo ir dermės, kūrybiškumo ir iniciatyvumo bei tęstinumo.

33. 2025-2026 mokslo metais mokykloje bus įgyvendinamos 45 NVŠ programos.

34. Bendrieji reikalavimai ugdymo turinio metinių valandų paskirstymui:

34.2. ne mažiau 40 proc. NVŠ programų užsiėmimų ir veiklų gali būti organizuojama lauke;

34.3. programos privalo atliepti STEAM ugdymo sampratą;

34.4. ne mažiau kaip 2 kartus per pusmetį NVŠ programų užsiėmimai, veiklos turi būti organizuojamos kitose edukacinėse aplinkose;

34.5. kiekvienos grupės mokiniai ar grupių atstovai per pusmetį turi dalyvauti bent viename renginyje, parodoje, konkurse, varžybose ar kt., organizuojamame kitų įstaigų.

35. Įgyvendinant NVŠ programas ugdomos šios mokinių kompetencijos:

35.2. *pažinimo kompetencija* – ugdomas gebėjimas aiškinti gamtos pasaulį naudojantis taikomomis žiniomis, išsikelti realius mokymosi tikslus, pasirinkti mokymosi strategijas ir priemones, įsivertinti mokymosi pažangą, tobulinant dalykines žinias bei gebėjimus, būti atkakliam ir turėti teigiamą požiūrį į mokymąsi, plėsti akiratį, klausti ir ieškoti atsakymų, daryti išvadas;

35.3. *komunikavimo kompetencija* – asmens gebėjimas kurti, perduoti ir suprasti žinias (faktus, požiūrius ar asmenines nuostatas), etiškai naudotis verbalinėmis ir neverbalinėmis komunikavimo priemonėmis ir technologijomis;

35.4. *kūrybiškumo kompetencija* – tai sau ir kitiems reikšmingų kūrybinių idėjų, produktų, problemų sprendimų tyrinėjimas, generavimas, kūrimas, vertinimas, išlaikant darnų santykį su savimi ir aplinka;

d. *pilietiškumo kompetencija* – tai pilietinis tapatumas ir pilietinė galia, grįsta vertybėmis, nuostatomis, žiniomis ir praktinio veikimo gebėjimais, įgalinančiais kartu su kitais atsakingai kurti demokratišką visuomenę, stiprinti Lietuvos valstybingumą;

e. *kultūrinė kompetencija* – asmens kultūrinė savimonė, grįsta žiniomis, aktyvia kultūrine raiška ir kultūriniu sąmoningumu;

f. *skaitmeninė kompetencija* – tai motyvacija ir gebėjimas naudotis skaitmeninėmis technologijomis užduotims atlikti, mokytis, problemoms spręsti, dirbti, bendrauti ir bendradarbiauti, valdyti informaciją, efektyviai, tinkamai, saugiai, kritiškai, savarankiškai ir etiškai kurti ir dalytis skaitmeniniu

turiniu.

g. *kūrybiškumo kompetencija* – ugdomas gebėjimas tyrinėti, stebėti, mąstyti kūrybingai, drąsiai kelti idėjas, inicijuoti idėjų įgyvendinimą, įtraukti kitus, aktyviai ir kūrybingai veikti, pagrįstai rizikuoti, mokytis iš nesėkmių, vertinti asmeniškai ir kitiems reikšmingas kūrybines idėjas, gebėti spręsti problemas;

h. *socialinė, emocinė ir sveikos gyvensenos kompetencija* – ugdomas gebėjimas gerbti kitų jausmus, poreikius ir įsitikinimus, pozityviai bendrauti, būti atsakingu, valdyti konfliktus, padėti kitiems ir priimti pagalbą, dalyvauti bendruomenės ir visuomenės gyvenime, pažinti save ir save gerbti, įvertinti savo jėgas ir priimti iššūkius, kryptingai siekti tikslų, atsispirti neigiamai įtakai, laikytis duoto žodžio, valdyti emocijas ir jausmus ir kt.

36. Kompetencijų (įsi)vertinimą reglamentuoja Panevėžio švietimo centro padalinių-skyrių Panevėžio regioninio STEAM atviros prieigos centro ir Panevėžio robotikos centro „RoboLabas“ besimokančių – vaikų ir suaugusių – kompetencijų vertinimo ir skatinimo tvarkos, patvirtintas Panevėžio švietimo centro direktoriaus 2023 m. spalio 27 d. įsakymu Nr. V1 - 25.

37. 2025-2026 m. m. įgyvendinamos programos:

Eil. Nr.	Programos kryptis	Ugdymo programos pavadinimas, NŠPR kodas, aprašymas	Grupių skaičius	Valandų sk. per savaitę
1.	Informacinės technologijos	„Mikrovaldiklių užkariautojai“ NŠPR registruotos programos kodas: 121001021 . Užsiėmimų metu mokiniai susipažins su mikrovaldikliais. Aiškinsis jų valdymo principus, mokysis programuoti. Susipažins su blokinio programavimo kalba, gebės parašyti nesudėtingus programinius kodus mikrovaldikliui. Konstruos buitinių ir kitų išmanių prietaisų protopipus, taikys, ieškos tobulinimo būdų. Užsiėmimų metu mokiniai ugdytis pažinimo, kūrybiškumo, skaitmeninę kompetencijas. Lavins loginį ir algoritminį mąstymą, ieškos inžinerinių ir meninių/konstruktinių sprendimų.	1	2 akad. val.
2.	STEAM ugdymo programa	„Jaunieji robotizatoriai“ NŠPR registruotos programos kodas: 121001019 . Užsiėmimų metu mokiniai lavins smulkiąją motoriką konstruodami robotus. Ieškos problemų sprendimo būdų, naudodami konstrukcines medžiagas, konstruktorių rinkinius. Susipažins ir taikys blokinio programavimo žinias sukonstruotų robotų įgalinimui. Užsiėmimų metu mokiniai ugdytis pažinimo, kūrybiškumo, skaitmeninę kompetencijas. Lavins loginį ir algoritminį mąstymą, ieškos inžinerinių ir meninių/konstruktinių sprendimų.	1	2 akad. val.
3.	Informacinės technologijos	„Animacijos kūrimo ir programavimo dirbtuvės“ NŠPR registruotos programos kodas: 121001085 . Kviečiame vaikus į smagias ir kūrybiškas animacijos kūrimo ir programavimo dirbtuves! Šioje veikloje jaunieji dalyviai susipažins su animacijos pagrindais, išmoks naudotis specialiomis programomis, kurti judančius vaizdus ir animuotus personažus. Taip pat jie įgis pirmų programavimo žinių, kurios padės įgyvendinti jų kūrybines idėjas. Dirbtuvių metu vaikai lavins savo vaizduotę, logiką bei technologinius įgūdžius, o rezultatas – nuostabios	1	2 akad. val.

		animacijos, kurias galės parodyti savo draugams ir šeimai! Programa siekiama ugdyti mokinių pažinimo, kūrybiškumo, skaitmeninę kompetencijas. Užsiėmimų metu bus ugdomi mokinių bendradarbiavimo gebėjimai sudarant sąlygas mokytis netradicinėse aplinkose, leidžiant jiems gilinti žinias bei gebėjimus, veikti inovatyviai, pasidžiaugti savo sukurtais darbais		
4.	Informacinės technologijos	Pirmieji programavimo žingsniai NŠPR registruotos programos kodas: 121001022 . Sparčiai besikeičiantis technologijų pasaulis diktuoja savas taisykles. Norint tapti sėkmingam, reikia įgyti tinkamą profesiją. Viena iš jų – programuotojo, programų analitiko, programų testuotojo, programų inžinieriaus ir kt. Programuotojo pažintis su informatikos pasauliu prasideda nuo programavimo kalbos pradmenų. Python – turtinga, išraiškinga, viena iš populiariausių programavimo kalba, turinti labai paprastą ir suprantamą sintaksę, tinkamą lengvai ir nuotaikingai programuoti. Todėl ji moksleiviams ir rekomenduojama kaip pirmoji programavimo kalba.	1	2 akad. val.
5.	STEAM ugdymo programa	„Jaunųjų STEAMerių klubas“ NŠPR registruotos programos kodas: 120800422 „Jaunųjų STEAMerių klubas“ yra neformaliojo vaikų švietimo programa, sukurta siekiant gilinti mokinių STEAM žinias ir gebėjimus (gamtos mokslai, technologijos, inžinerija, kūrybiškumas ir matematika), žadinti jų mokslinį smalsumą, iniciatyvumą. Programa yra paremta integralaus ugdymo principais ir siūlo moksleiviams dalyvauti integruotuose užsiėmimuose, kurių metu mokiniai gilins žinias apie Žemės kilmės ir raidos istoriją, tyrinės Žemės sferų ypatybes ir vykstančius reiškinius. Programos dalyviai naudosis modernia STEAM centro laboratorijų įranga, taikydami įgytas žinias tyrinės gamtos objektus, spręsdami realias problemas, kurs skaitmeninius bei fizinius modelius. Programos metu ugdomos moksleivių kompetencijos: gamtamokslinė, pažinimo, mokėjimo mokytis, skaitmeninė ir kūrybiškumo. Užsiėmimams naudojamos įvairios priemonės, įskaitant gyvosios ir negyvosios gamtos pavyzdžius (tokius kaip uolienos, fosilijos, gintarai, augalų dalys ir kt.) bei STEAM centro laboratorijų ir FabLab įrangą.	1	2 akad. val.
6.	STEAM ugdymo programa	„Eureka!“ NŠPR registruotos programos kodas: 120800331 . Būrelio dalyviai susipažins su cheminėmis medžiagomis ir reiškiais, supančiais mokinių kasdieniame gyvenime, išmoks naudotis šiuolaikiniais laboratoriniais indais ir įrankiais, prietaisais; aiškinsis pagrindinius cheminius dėsnius ir tyrinės, kaip jie veikia praktikoje. Mokiniai nagrinės eksperimento planavimo principus, mokysis bendradarbiauti, savarankiškai planuoti tyrimą ir jį atlikti. Ugdomos kompetencijos: gamtamokslinė, socialinė, kritinio mąstymo. Naudojamos priemonės: įvairios cheminės ir biologinės medžiagos, mikroskopai su kamera ir ToupView programa, įvairūs Vernier jutikliai ir Graphical Analysis programa, reguliuojamo tūrio pipetės, centrifuga, kita laboratorinė įranga.	1	2 akad. val.

7.	Techninė kūryba (kūrybinių industrijų išplėstinė programa)	„Dirbtinio intelekto magija“. NŠPR registruotos programos kodas: 121001079. Ar kada nors svajojote sukurti robotą, kuris galėtų atlikti jūsų namų darbus? O gal norėtumėte suprogramuoti pokalbių robotą, kuris galėtų palaikyti įdomias diskusijas? Dirbtinio intelekto (DI) užsiėmimų metu keliausime į protingų mašinų pasaulį. Dirbtinio intelekto užsiėmimuose vaikai ne tik sužinos apie šias nuostabias technologijas, bet ir patys jas išbandys kurdami savo DI projektus. Mokydamiesi pagal šią programą vaikai mokysis dirbtinio intelekto pagrindų, programuos paprastus DI modelius ir robotus, naudodami vaikams lengvai suprantamas programavimo kalbas, kurdami savo projektus lavins kūrybiškumą, išradingumą ir gebėjimą spręsti problemas. Užsiėmimų metu bus skiriamas dėmesys DI etikai ir socialiniam poveikiui, o tai leis vaikams suvokti šių technologijų svarbą ir atsakingai jas naudoti.	1	2 akad. val.
8.	Techninė kūryba (kūrybinių industrijų išplėstinė programa)	„RoboNovatoriai: Robotų inžinerija“ NŠPR registruotos programos kodas 122001918. Programa rekomenduojama mokiniams, kurie yra susipažinę su bent viena iš šių sričių: mechanikos, el. grandinių jungimo, žaidimų kūrimo, robotų konstravimo ir programavimo pradmenimis. Šioje programoje mokiniai taikys turimas žinias, taip pat įgis, tobulins ir gilins, trimačio projektavimo ir modeliavimo, konstravimo ir grandinių jungimo įgūdžius. Mokinys, baigęs programą, įgis naujų žinių, patirties praktinėje, projektinėje veikloje, pagilins matematikos žinias, gebės sistemingai ir kūrybingai spęsti problemas.	2	2 akad. val.
9.	Techninė kūryba (kūrybinių industrijų išplėstinė programa)	„RoboKūrėjas: Kosmoso platybėse“ NŠPR registruotos programos kodas: 122001928. Mokydamiesi pagal šią programą vaikai nagrinės Žemės ir kosmoso matematinius bei fizikinius reiškinius, analizuos dabarties problemas ir kurs ateities sprendimus: pritaikys mechanikos pradmenis (konstravimą), elektros grandinių jungimą, erdvinių projektų programavimą. Vykdydys kosmoso kelionių bei atsinaujinančių energijos šaltinių misijas. Mokinys baigęs programą supras esminius mechanikos ir konstravimo procesus, gebės jungti nesudėtingas el. grandines, pažinęs blokinio programavimo pagrindus mokės programuoti robotus bei 2D ir 3D projektus.	1	2 akad. val.
10.	Techninė kūryba (sumaniosios specializacijos išplėstinė programa)	„RoboKūrėjas: „Minecraft ir 3D pasaulių projektavimas“ NŠPR registruotos programos kodas: 12060081. Programa skirta mokiniams, norintiems įdomiai ir kūrybiškai ugdytis STEAM kompetencijas. Mokiniai kurs ir tyrinės trimačius virtualius pasaulius naudodami „Minecraft Education“, lavindami problemų sprendimo, bendradarbiavimo ir kūrybiškumo įgūdžius. „TinkerCad“ platforma suteiks galimybę kurti 3D modelius, taip ugdant erdvinį mąstymą ir 3D projektavimo įgūdžius. Programa integruoja žaidimų elementus, kad mokymosi procesas būtų patrauklus ir motyvuojantis, o mokiniai įgytų praktinių įgūdžių, pritaikomų realiame pasaulyje	2	2 akad. val.

11.	Techninė kūryba (kūrybinių industrijų išplėstinė programa)	„RoboNaujokas „Robio ABC“. NŠPR registruotos programos kodas: 122001927. Jaunojo išradėjo, gebančio kūrybiškai ir kritiškai mąstyti, diskutuoti, mokančio prisitaikyti prie nuolat kintančios aplinkos ugdymas. Programos veiklomis siekiama skatinti vaikus pažinti robotikos, matematikos, informatikos, gamtos mokslų pradmenis, kūrybiškai mąstyti, analizuoti situacijas ir taikyti kritinio mąstymo bei problemų sprendimo įgūdžius, būti ne tik atsakingais išmaniųjų technologijų vartotojais, bet ir jų kūrėjais, dalintis idėjomis, aktyviai ir kūrybingai veikti. Užsiėmimų metu STEAM projektų įgyvendinimui naudojami Lego Duplo STEAM rinkiniai, Lego ankstyvasis paprastųjų mašinų rinkinys bei antrinės žaliavos; pirmiesiems programavimo žingsniams - Lego kodavimo traukiniai, robotukai Mind Designer, blokinio 2 1–4 kl. Programavimo platforma Code.org; susipažįstama su pirmaisiais Lego WeDo 2.0 projektais.	15	2 akad. val.
12.	Techninė kūryba (kūrybinių industrijų išplėstinė programa)	„RoboTyrėjas: Robio atradimai (1 metai)“. NŠPR registruotos programos kodas: 122001920. Programa skirta kūrybiško žmogaus, kuris gebėtų kritiškai mąstyti, analizuoti, diskutuoti, domėtusi mokslu, technologijomis, generuotų inovatyvias idėjas ir mokėtų prisitaikyti prie nuolat kintančio pasaulio, ugdyti. Programos veiklomis siekiama ugdyti bendravimo ir bendradarbiavimo, kritinio mąstymo, kūrybiškumo, komandinio darbo įgūdžius. Užsiėmimų metu bus dirbama su Mind Designer, Lego WeDo 2.0, MicroBit robotais ; programos dalyviai išmoks valdyti robotus, susipažins su jų veikimo principais, atliks įvairias misijas (užduotis) Kuriant komandinius bei individualius STEAM projektus, integruojama finansinio raštingumo programa „Mano bendruomenė“; mokoma programavimo pagrindų blokinio programavimo aplinkoje. Analizuodami ir tobulindami sukurtus projektus, vaikai mokysis priimti klaidas kaip tobulėjimą, vedantį į geresnius sprendimus ir rezultatus. Teorinės ir praktinės žinios, įgūdžiai padės analizuoti, orientuotis sprendžiant realaus gyvenimo uždavinius.	5	2 akad. val.
13.	Techninė kūryba (kūrybinių industrijų išplėstinė programa)	„RoboTyrėjas: Kodžio laboratorija“ (2 metai) NŠPR registruotos programos kodas: 122001922. Programos veiklomis siekiama tobulinti bendravimo ir bendradarbiavimo, kritinio mąstymo, kūrybiškumo, komandinio darbo įgūdžius. Tai tęstinė „RoboTyrėjo: Robio atradimai (1 metai)“ programa. Užsiėmimų metu bus dirbama su LEGO WeDo 2.0 robotikos konstruktoriais, Ozobot robotais, mikrovaldikliais Micro:Bit, naudojami 3D pieštukai, 3D modeliavimo platforma. Programos dalyviai išmoks konstruoti bei valdyti sukurtus mechanizmus, mokysis atpažinti ir įvardinti technines konstruktoriaus dalis, susipažins su jų veikimo principais, atliks įvairias misijas. Kuriant komandinius bei individualius projektus bus mokoma programavimo pagrindų blokinio programavimo aplinkoje. Analizuodami ir tobulindami sukurtus projektus, vaikai mokysis priimti klaidas kaip tobulėjimą, vedantį į geresnius sprendimus ir rezultatus. Teorinės ir praktinės žinios, įgūdžiai padės analizuoti, orientuotis sprendžiant	2	2 akad. val.

		realaus gyvenimo uždavinius kuriant bei tobulinant STEAM projektus.		
14.	Techninė kūryba (kūrybinių industrijų išplėstinė programa)	„RoboKūrėjas: Interaktyvūs pojūčiai“ NŠPR registruotos programos kodas: 122001921 . Šioje programoje bus analizuojami žmogaus ir robotų pojūčiai ir jų panašumai. Bus mokoma interaktyviai juos pritaikyti įvairiose platformose. Užsiėmimų lankytojai susipažins su programavimo reikšme gyvenime, žaisdami kurs programėles bei erdvinis projektus, robotizuos žmogaus pojūčius, pritaikydami juos konstrukcijose ar virtualioje erdvėje. Mokiniai baigę programą gebės kurti nesudėtingas mobilias aplikacijas ir erdvinis projektus, įgis blokinio programavimo žinių, kurias praktiškai pritaikys konstruodami. Programos tikslas - Susipažinti su pagrindiniais pojūčiais ir suprasti ką bendro turi žmogus ir robotas.	2	2 akad. val.
15.	Techninė kūryba (kūrybinių industrijų išplėstinė programa)	„RoboKūrėjas: spalvotas Robomiestas“ NŠPR registruotos programos kodas: 122001925 . Programa „RoboMiestas“ skirta tiems mokiniams, kurie domisi 3D modeliavimu, projektavimu įvairių objektų, pastatų, augmenijos, infrastruktūros ir kraštovaizdžio elementų. Šioje programoje mokiniai susipažins su naujomis programomis ir taikys turimas žinias. Taip pat įgis, tobulins ir gilins programavimo įgūdžius, susipažins su 3D projektavimo programomis (Tinkercad Codeblocks, Fusion 360 arba Solidworks programos), modeliuos gaminių ir kurs komandas, ruoš gaminio eskizą popieriuje, kurs detalų skaitmeninį gaminio eskizą (2D ir / arba 3D), rengs brėžinius ir kt. techninę dokumentaciją gamybai, rengs projekto darbo aprašą bei pristatymą. Mokinys, baigęs programą, įgis naujų planavimo, projektavimo ir vizualizavimo, programavimo žinių.	1	2 akad. val.
16.	Techninė kūryba (kūrybinių industrijų išplėstinė programa)	„RoboNovatorius: Robodronika“ NŠPR registruotos programos kodas: 122001926 . Programos veiklomis siekiama skatinti vaikus pažinti bepiločių skraidyklių valdymo, programavimo, kūrybiško jų pritaikymo įvairiose srityse, ugdati kritinio mąstymo bei problemų sprendimo įgūdžius, būti ne tik technologijų vartotojais, bet ir jų kūrėjais, dalintis idėjomis, aktyviai ir kūrybiškai veikti. Užsiėmimų metu naudojamos mažosios bepilotės DJI Tello skraidyklės, blokinio programavimo platforma Scratch programavimo aplinka, integruota programavimo aplinka PyCharm.	2	2 akad. val.
17.	Techninė kūryba (kūrybinių industrijų išplėstinė programa)	RoboKūrėjas: Ateities išradėjai. NŠPR registruotos programos kodas: 120600810 Mokydami pagal šią programą vaikai žengia į technologijų pasaulį – jaudinantį nuotyki, kuriame jie taps tikrais technologijų kūrėjais! Konstruodami ir programuodami robotus, tyrinėdami dirbtinį intelektą ir kurdami trimačius modelius, mokiniai ne tik įgis praktinių įgūdžių, bet ir lavinsis kūrybiškumą, loginį mąstymą bei komandinio darbo įgūdžius. Ši programa – tai raktas į ateities profesijas ir galimybė kiekvienam atrasti technologinį genijų savyje. Programoje naudojami šiuolaikiniai edukaciniai rinkiniai, leidžiantys eksperimentuoti, išbandyti įvairius sprendimus ir atrasti technologijų teikiamas galimybes. Baigę programą mokiniai gebės savarankiškai konstruoti ir programuoti robotus,	1	2 akad. val.

		supras pagrindinius inžinerijos ir programavimo principus, o įgytos žinios ir įgūdžiai pravers tiek mokantis kitų dalykų, tiek kasdienybėje		
18.	STEAM ugdymo programa	Jaunųjų STEAMerių klubo teatras. NŠPR registruotos programos kodas: 121100784 „Jaunųjų STEAMerių klubo teatras“ – tai unikali neformaliojo ugdymo programa, kurioje 5–8 klasių mokiniai sujungia meninę saviraišką su technologijomis. Naudodami dirbtinio intelekto įrankius, mokiniai kuria spektaklio scenarijų, modeliuoja ir programuoja dekoracijas, konstruoja robotizuotas lėles, o kai kurie mokiniai ir patys vaidina. Į veiklą integruojamas Goldbergo mašinos kūrimas, mokomasi dirbti su įvairiais STEAM laboratorijų įrenginiais, įskaitant mikrovaldiklius Arduino ir Micro:bit. Programa lavina kūrybiškumą, techninį mąstymą, komandinius įgūdžius ir skatina tarpdisciplininį mokymąsi.	1	2 akad. val.
19.	Techninė kūryba (kūrybinių industrijų išplėstinė programa)	3D modeliavimas ir kūrybiniai sprendimai. NŠPR registruotos programos kodas: 120600811 . Tai inovatyvi programa, skirta lavinti mokinių techninius gebėjimus, inžinerinį mąstymą ir kūrybiškumą. Mokiniai susipažins su 3D modeliavimo pagrindais, kurs nesudėtingus 3 D projektus, mokysis projektuoti įvairius trimačius objektus ir juos pritaikyti realiems inžineriniams iššūkiams. Programos metu vaikai dirbs su įvairiais Online įrankiais, įvairiomis robotikos priemonėmis, programuos robotus ir kt. Ši programa suteiks mokiniams praktinių žinių dirbant su pažangiausia 3D modeliavimo programine įranga, leidžiančia tiksliai atkurti ir vizualizuoti net sudėtingiausius dizainus. Mokiniai bus skatinami mąstyti kūrybiškai, ieškoti originalių sprendimų ir pritaikyti savo modeliavimo įgūdžius kuriant funkcinius prototipus. Ypatingas dėmesys bus skiriamas išmaniųjų sprendimų integravimui, leidžiančiam kurti ne tik estetiškus, bet ir efektyviai veikiančius gaminius. Mokydamiesi pagal šią programą vaikai žengia į technologijų pasaulį – jaudinantį nuotyki, kuriame jie taps tikrais technologijų kūrėjais!	1	2 akad. val.
20.	Techninė kūryba (kūrybinių industrijų išplėstinė programa)	Kūrybinių industrijų išplėstinė programa „Kūrybinės technologijos“. NŠPR registruotos programos kodas: 121100785 . Ši programa skirta vaikams, kurie domisi kūryba, technologijomis ir nori išmokyti naujų, ateičiai svarbių įgūdžių. Programos metu vaikai lavins kūrybiškumą, mokysis dirbti komandoje, spręsti problemas ir bendradarbiauti su kitais. Jie susipažins su 3D modeliavimu naudodami Tinkercad platformą, kurs erdvinius objektus, mokysis gaminio dizaino pagrindų ir taikys kūrybišką mąstymą naudodami 3D pieštukus. Taip pat vaikai pradės mokytis programavimo blokinio kodo aplinkoje. Dirbdami prie individualių ir komandinių STEAM projektų, mokiniai ugdys technologinius įgūdžius, mokysis analizuoti ir tobulinti savo darbus bei priimti klaidas kaip vertingą kūrybinio proceso dalį. Įgytos žinios padės jiems geriau suprasti, kaip technologijos gali būti pritaikomos realiame gyvenime, ir skatins pasitikėjimą savo idėjomis bei sprendimais.	1	2 akad. val.

21.	Techninė kūryba (kūrybinių industrijų išplėstinė programa)	Suaugusiųjų neformaliojo švietimo programa „Pasidaryk pats“ NŠPR registruotos programos kodas: 221000812 . Dažnas kontaktas su vartotojiškomis ideologijomis mus paliko morališkai bejėgius. Šios programos tikslas yra sužadinti ekologinį sąmoningumą ir mąstymą už dėžės ribų. Veiklų metu naudojantis šiuolaikinėmis technologijomis ir kt., bus realizuojamos veiklų dalyvių idėjos. Užsiėmimų metu bus suteikiami ir lavinami darbo su elektriniais įrankiais (elektriniu rotoriniu graviravimo įrankiu, gręžimo staklėmis bei litavimo stotele) įgūdžiai; bus suteikiami elektrotechnikos pagrindai, siekiant suteikti „gyvybę“ išvystytoms idėjomis.	2	2 akad. val.
-----	--	--	---	--------------

IV SKYRIUS

NEFORMALIOJO ŠVIETIMO VEIKLOS

38. Panevėžio švietimo centro padaliniuose-skyriuose vykdomos įvairios edukacinės programos vaikams.

Veiklos pobūdis	Veiklos pavadinimas	Trumpas veiklos turinio aprašymas
Gamta, ekologija	„pH mano stiklinėje“	Veiklos dalyviai gebės praktiškai nustatyti pH, naudojantis universaliu indikatoriumi ir pH jutikliu, susipažins su Vernier Graphical Analysis programa, mokysis analizuoti ir lyginti tyrimo rezultatus, susieti pH reikšmę su tirpalo terpe. Veiklos dalyvis gali atsinešti savo mėgstamo gėrimo (maždaug 20-30 ml).
Gamta, ekologija	„Dirbtinis ikras ir pH“	Veiklos dalyviai išbandys šiuolaikinę biotechnologiją - medžiagos imobilizaciją alginato kapsulėje. Naudojami ją ir pH jutiklius, tirs buitinių cheminių medžiagų pH, analizuos tyrimo rezultatus, jais pagrįs cheminių priemonių naudojimą buityje; *praktiškai gamins nurodytos molinės koncentracijos tirpalą.
Gamta, ekologija	„Tirpimo paslaptys“	Veiklos dalyviai termokameros pagalba stebės joninių junginių tirpimo įšilimo/atšalimo efektą, modeliuos kristalo irimo ir jonų hidratacijos reiškinius, juos susies su egzoterminiu ir endoterminiu procesais; išmoks naudotis magnetine maišykle, termovizorine kamera; gilins supratimą apie tyrimo planavimo principus.
Gamta, ekologija	„Dažai „slapukai“	Veiklos dalyviai aptars grynųjų medžiagų ir mišinių supratimą, prisimins mišinių skirstymo būdus; išsiaiškins horizontalios elektroforezės aparato konstrukciją ir veikimo principą; pasiruoš agarozės gelį rėmelyje, išmoks naudotis reguliuojamo tūrio pipetėmis, tyrinės dažų sudėtį, atlikdami elektroforezę, analizuos tyrimo rezultatus.
Gamta, ekologija	Aqua detektyvai	Veiklos dalyviai gaus skirtingų, jiems nežinomų gamtinių vandens telkinių mėginius ir atliks jų biologinį, cheminį, *spektrometrinį tyrimus. Tyrimo rezultatus fiksuos, lygins su kitų veiklos dalyvių rezultatais ir juos analizuos. Remdamiesi vandens apytakos gamtoje reiškiniu, teorine medžiaga, savo bei kitų veiklos dalyvių tyrimo rezultatais, nustatys, kokio telkinio vandenį tyrinėjo. Diskutuos apie vandens taršą ir asmeninę atsakomybę, tausojant vandens išteklius.
Gamta, ekologija	„Cheminė mozaika“	Veiklos dalyviai išbandys šiuolaikinę biotechnologiją - medžiagos imobilizaciją alginato kapsulėje. Naudojami dažus arba pasiruoštus jų mišinius, gamins spalvotus rutuliukus. Juos naudos mozaikos kūrimui. *9-12 kl. mokiniai gamins nurodytos molinės arba procentinės (pagal mokytojų pageidavimą) koncentracijos tirpalą.
Gamta, ekologija	„Mano svajonių muilas“	Veiklos dalyviai susipažins su muilo gamybai skirtomis medžiagomis, sukurs originalaus muilo gabalėlio projektą: pasirinks formelę, muilo bazę, dažus, kvapus, kitus priedus.

		Apgalvos ir suplanuos muilo gamybos technologinius etapus ir pagal juos atliks praktinę veiklą - pasigamins muilo gabalėlį.
Gamta, ekologija	„Neutralizacijos reakcija vonioje“	Veiklos dalyviai tyrinės medžiagų savybes (tirpumą vandenyje, pH), susipažins/prisimins cheminės reakcijos požymius, atliks neutralizacijos reakciją bei aiškinsis jos esmę. Ištirtas medžiagas ir papildomus priedus naudos vonios burbulų gamybai, supras, kad medžiagų panaudojimą nulemia medžiagų savybės.
Informacinės technologijos, techninė kūryba	„Žemės drėgmės matuoklio dirbtuvės“	Veiklos dalyviai gebės įvardinti MicroBit'o elementus, prijungti papildomus priedus, naudodami blokinio kodavimo aplinką parašys ir išsiųs į Microbit'ą programinį kodą, sukonstruos robotą kontroliuojantį vandens kiekį ir įvardins taikymo ir tobulinimo galimybes
Informacinės technologijos, techninė kūryba	„Robotas rūšiuklis“	Veiklos dalyviai MicroBit'ui parengs kodą, susipažins su maketavimo ir parplėtimo plokštėmis, prijungs papildomus priedus. Pagal pateiktą schemą nusibraižys ir išpjaustys dėžutę, sumontuos varikliukus.
Informacinės technologijos, techninė kūryba	„Robotas žmogus?“	konstruos robotą (Lego Spike), užprogramuos sensorius atitinkančius žmogaus pojūčius. Kūrybiškai sukonstruos papildomus robotų elementus, surengs lenktynes. Mokiniai aptars konstrukcijų veikimą, įvertins tvirtumą, numatys tobulinimo galimybes.
Gamta ir ekologija.	„Kodėl vanduo neužšąla prie nulio?“	Veiklos dalyviai susipažins su skirtingais temperatūros matavimo būdais. Išbandys Flir termovizorius bei tradicinius elektroninius termometrus. Pažins skirtingas temperatūros matavimo skales, susipažins su jų atsiradimo istorija ir sužinos kaip jas apskaičiuoti. Stebės kaip kūnų šiluma tiesiogiai veikia šilumai jautrias plokštes. Atliks bandymus su skirtingų temperatūrų skysčiais ir kūnais. Rinks duomenis, kuriuose vėliau panaudos praktiniame darbe. Stebės kaip išsiskirianti šiluma saveikauja su aplinka.
Gamta ir ekologija.	„Elektron“	Teorinėje dalyje moksleiviai susipažins su pavadinimo <i>elektra</i> kilme bei elektros atradimo ir Baltijos jūros gintaro sąsajomis; aiškinsis elektros tekėjimo vandenyje savybes; nagrinės Omo dėsnį. Praktinės dalies metu teorinės žinios bus įtvirtinamos tyrinėjant natūralių Baltijos gintaro gabaliukų elektrostatinės savybės ir jungiant „Snaptricity“ rinkinio elementus į elektros grandines.
Gamta ir ekologija.	„STEAMBER“	„STEAMBER – jungtis jūros dugno, žmogaus širdies ir kosmoso platybių “. Užsiėmimą sudaro dvi dalys: teorinė ir praktinė-kūrybinė. Teorinės dalies metu užsiėmimo dalyviai susipažins su Baltijos jūros gintaro kilme, nepaprastu žmogaus ir gintaro ryšiu, senovėje gamintų gintarinių amuletų, papuošalų pavyzdžiais ir simbolių ant jų reikšme. Dalyviai turės galimybę suvokti, kaip remiantis legendomis, gintarinių dirbinių simbolika ir gamtos reiškinių „gintarine“ jungtimi galima susieti jūros dugną, žmogaus širdį ir kosmoso platybes. Praktinės-kūrybinės dalies metu naudodamiesi savo pojūčiais (uoslės, lytėjimo, regos) ir modernia STEAM centro laboratorijų įranga užsiėmimo dalyviai tyrinės įvairius gintaro pavyzdžius, inkliuzus ir suvoks, kodėl būtent gintaras buvo taip mėgstamas amuletų ir papuošalų gamyboje, kuo gintaras skiriasi nuo tvirto akmens, kurį žmonės naudojo išgyventi būtiniais įrankiams, įnagiams gaminti. Užsiėmimo pabaigoje kiekvienas dalyvis susikurs savo amuletą „Kuršiuką“ – žmogaus formos figūrėlę, primenančią rastą žymiajame Juodkrantės lobyje.
Informacinės technologijos, techninė kūryba, gamta ir ekologija	„Tyrinėk mokslą iš arti – STEAM“	Veiklos dalyviai susipažins su gamtamokslinėmis sritimis, išsiaiškins, kaip šios sritys padeda geriau pažinti mus supantį pasaulį. Naudodamiesi laboratorine įranga ne tik susipažins su principais, kurių dėka šie įrengimai veikia, bet ir išsiaiškins, kaip eksperimentų metu užfiksuoti duomenys gali būti interpretuojami siekiant patvirtinti arba paneigti iškeltas hipotezes. Dalyviai susipažins su laboratorinių darbų organizavimo etapais bei pasirinkti tinkamiausią tyrimo metodiką siekiant ištirti tam tikras sąveikas.

Informacinės technologijos, techninė kūryba, gamta ir ekologija.	„Vitamino A išskyrimas“	Veikla skirta 8 klasės mokiniams. Integruojami dalykai: chemija, fizika, technologijos. Veiklos dalyviai susipažins su polinėmis ir nepolinėmis medžiagomis, mišinių išskirstymu ekstrahavimo būdu, tobulins filtravimo ir garinimo įgūdžius, išskirs vitaminą A iš morkų.
Informacinės technologijos, techninė kūryba, gamta ir ekologija.	„Gyvas ar negyvas?“	(7-8 kl.) Integruojami dalykai: biologija, chemija, matematika, IT. Veiklos dalyviai prisimins gyvo organizmo požymius, naudodamiesi CO2 jutikliu ir Vernier Graphical Analysis programa tirs augalo kvėpavimo reakciją, analizuos grafiko duomenis ir skaičiuos reakcijos greitį. Naudodamiesi virtualios realybės akiniais ir atlikdami užduotį su kortelėmis, aiškinsis augalo ląstelės dalis bei jų funkcijas.
Informacinės technologijos, techninė kūryba, gamta ir ekologija.	„Sveiki, kuo galiu padėti?“ – jūsų pokalbių robotas (Suaugusiems)	Integruojami dalykai: matematika, IT. Išsiaiškins kokie DI įrankiai naudojami kasdienybėje, susipažins su jų veikimo principais, išbandys „Scratch“ programą, joje sukurs funkcionalų pokalbių robotą, gebantį užduoti klausimus ir prisiminti vartotojo įvestą informaciją.
Informacinės technologijos, techninė kūryba, gamta ir ekologija.	Atrask kintamojo galią!	(5-8 kl.) Integruojami dalykai: informacinės technologijos, matematika Veiklos metu mokiniai susipažins su kintamųjų sąvoka ir sužinos, kaip juos naudoti, mokysis kurti ir naudoti kintamuosius paprastose Scratch programose, supras skirtingus kintamųjų tipus ir paaiškins, kodėl kintamieji yra naudingi programuojant.
Techninė kūryba	„Jaunieji išradėjai“. Programa skirta 1–4 kl. mokiniams.	Edukacinėje programoje kviečiami dalyvauti įvairaus amžiaus jaunieji išradėjai. Naudodami programinę įrangą WeDo 2.0 vaikai supažindinami su blokinio programavimo pagrindais, mokomi rašyti pirmuosius kodus, kurti ir įgyvendinti projektus, atgaivinti išmaniuosius LEGO robotus. Užsiėmimų metu ugdomi matematikos ir skaičiavimo įgūdžius, projektavimo, problemų ir galimų sprendimo būdų gebėjimus, komandinio darbo ir pristatymo įgūdžius. Ši edukacija skirta smalsiems ir kūrybingiems vaikams, kurie nori patirti atradimo džiaugsmą pasinerdami į neaprepiamą, netikėtumų kupiną mokslo ir žinių pasaulį. Programą baigiama smagia fotosesija.
Techninė kūryba	„Robotų mechanika“. Programa skirta 5–8 kl. mokiniams.	Ar kada susimąstėte, kaip gatvėmis rieda Tesla automobilis? O galbūt kokių principu veikia jūsų drabužius siuvanti siuvimo mašina? Jei domina kokie pagrindiniai mechanikos principai priverčia „suktis pasaulį“, kviečiame 11-14 metų vaikus į edukacinę pažintinę programą „Robotų mechanika“. Jos metu susipažindinama su mechanikos veikimo principais, be kurių šiuolaikiniame pasaulyje sunkiai apsieisime tiek buityje, tiek sparčiai tobulėjančioje pramonėje. Programos metu naudodami LEGO Education Simple & Powered mechanikos rinkinius vaikai pasigamins elektra varomus automobilius su paleidimo bei pavaros mechanizmais, išbandys motorizuotą statinį robotų lenktynėse.
Techninė kūryba	„Dingęs pasaulis“. Programa skirta 3–5 kl.	Mokiniai susipažins su istorinėmis būtybėmis, kartu su mokytoju aptars jų egzistavimo galimybes šiuolaikiniame pasaulyje. Naudodami robotikos priemones – Wedo, lego, LaQ – konstruos pasirinktą gyvūną ir išbandys, kaip jis veikia.
Techninė kūryba	„Šokantys paukščiai“.	Programa skirta 6–7 m. amžiaus vaikams. Ikimokyklinio amžiaus vaikai ir pradinukai susipažins su įvairiausiais paukščiais, domėsis jų gyvenimo sąlygomis, kūno sandara, mitybos įpročiais. Pasitelkdami robotikos priemones kurs savo sugalvotą paukštį.
Techninė kūryba	„Žemė – mūsų planeta“.	Programa skirta 6–7 metų vaikams. Šiuolaikiniai vaikai – aktyvūs, kūrybingi ir smalsūs. Jie suvokia ir pažįsta pasaulį stebėdami, klausdami, liedsdami ir tyrinėdami juos supančius objektus, tai yra, mokosi eksperimentuodami. Dažniausiai tokie eksperimentai į namus, darželių grupes atneša geras emocijas, juoką, pažinimo džiaugsmą ir... netvarką. Tačiau

		čia, robotikos centre „RoboLabas“, netvarka yra laukiama! Tai yra būdas pažinti pasaulį!
Techninė kūryba	„Išmanusis dviračių sportas su Spike Prime“.	Programa skirta 9-12 m. vaikams. Jeigu tave domina greitis ir adrenalinas, varžybų įtampa ir triukai, siūlome išbandyti edukacinę programą "Išmanusis dviračių sportas su Spike Prime". Ši programa įtraukia jaunuosius entuziastus į pasaulį, kuriame pažangios technologijos ir dviračių sportas susilieja į vieną. Įsijunk į šią nuotykių kupiną kelionę ir atrask, kaip išmanusis dviratis gali tapti ne tik transporto priemone, bet ir sporto įrankiu, kuris žavi savo funkcionalumu ir galimybėmis. Sužinok daugiau apie dviračių sportą, jo rūšis bei sudalyvauk smagiame varžybose. Prisijunk ir pasinerk į naujos kartos dviračių sporto pasaulį su Spike Prime! Edukacinė programa "Išmanusis dviračių sportas su Spike Prime" skirta: 9-12 metų amžiaus moksleiviams, kurie domisi dviračių sportu ir technologijomis. Visiems, kurie nori išbandyti save naujose srityse ir patirti nepamirštamų nuotykių.
Techninė kūryba	„Kosmoso užkariautojas“.	Programa skirta 5-7 m. vaikams. Edukacija jauniems kosmoso užkariautojams - berniukams ir mergaitėms - yra specialiai sukurta siekiant įkvėpti smalsumą ir meilę mokslui, technologijoms, inžinerijai ir matematikai (STEM). Vaikai sužinos įdomiausius faktus apie kosmosą, raketas, skrydžius, kosmines technologijas, dangaus objektus. Turės galimybę patys sukonstruoti mėnulėigį ir jį užprogramuoti naudodami LEGO Education WeDo 2.0 programinę įrangą. Ši veikla padės vaikams suprasti blokinio programavimo pagrindus ir išmokys juos rašyti pirmuosius kodus. Programa skatina vaikus būti kūrybiškais ir mąstyti kritiškai. Jie mokosi spręsti problemas, bendradarbiauti ir efektyviai komunikuoti, skatina vaikų smalsumą ir norą mokytis.
Techninė kūryba	„Kosminė kelionė į Marsą“.	Programa skirta 8-10 metų vaikams. Programa skirta smalsiems vaikams, kurie domisi kosmosu, raketų mokslu, skrydžiais į kosmosą, technologijomis, dangaus objektais. Vaikai sužinos įdomių faktų apie tarptautines organizacijas, veikiančias kosmoso srityje, skrydžius į kosmosą ir pan. Vaikai turės galimybę patys sukonstruoti marsaeigį ir jį užprogramuoti naudodami LEGO Education WeDo 2.0 programinę įrangą. Ši veikla padės vaikams suprasti blokinio programavimo pagrindus ir išmokys juos rašyti pirmuosius kodus. Programa skatina vaikus būti kūrybiškais ir mąstyti kritiškai. Jie mokosi spręsti problemas, bendradarbiauti ir efektyviai komunikuoti. Edukacija apie kosmosą skatina vaikų smalsumą ir norą mokytis.

39. Edukacinių programų sąrašas mokslo metų eigoje keičiamas / pildomas atsakingo asmens už ugdymą įsakymu.

40. Planuojamas 2025-2026 m.m. renginių planas.

Nr.	Renginio pavadinimas	Data
1.	WRO atvirasis Europos čempionatas (Slovėnija).	2025-09-02 - 2025-09-05
2.	Dalyvavimas Panevėžio miesto gimtadienio renginyje.	2025-09-05
3.	Mokymai: inovatyvios technologijos ugdyme: 3D spausdinimas, CNC staklės ir Roboto ranka.	2025-09-05
4.	Atvirų durų dienos padaliniuose.	2025-09-02 - 2025-09-05
5.	Mikroorganizmų diena.	2025-09-17

6.	Panevėžio regioninio STEAM atviros prieigos centro veiklų pristatymas mokytojams: galimybės ir įvairovė.	2025-09-18
7.	Integruotų pamokų organizavimo tvarka PRC „RoboLabas“. Konsultacija direktorių pavaduotojams ugdymui, atsakingiems už pradinį ugdymą, mokytojams.	2025-09-18
8.	Integruotų pamokų organizavimo tvarka PRC „RoboLabas“. Konsultacija 5-8 klasių mokytojams.	2025-09-18
9.	„Pokalbiai prie STEAM kavos“.	2025-09-25
10.	Konkursas „Moon camp challenge“	Pradžia 2025 m. rugsėjis.
11.	FIRST® LEGO® League (FLL).	Pradžia 2025 m. rugsėjis.
12.	Ateities Inžinerija (Vilnius TECH projektas).	Pradžia 2025 m. spalio.
13.	Evakuacijos plano išbandymas.	Pradžia 2025 m. spalio.
14.	Konkursas „Mano žemėlapis Lietuvai“ (nuotolinis)	Pradžia 2025 m. spalio.
15.	40 val. mokymai pradinėse klasių mokytojams: „Interaktyvių priemonių panaudojimo galimybės pradinėje / ikimokyklininėje ugdymoje“.	Pradžia 2025 m. spalio.
16.	Studijų mugė.	2025-10-09
17.	Susirinkimas tėvams.	2025-10-13
18.	Projekto „Erasmus +“ gerosios patirties sklaida / konferencija.	2025-10-14
19.	Inžinerija vakar ir šiandien .	2025-10-15
20.	STEAM konferencija „Eksperimentai, tyrimai, bandymai“.	2025-10-28
21.	Tarptautinės robotikos varžybos „RoboChallenge“ (Rumunija).	2025 m. spalio 31- lapkričio 2 d.
22.	Jaunųjų tyrėjų mokslinių darbų idėjų konkursas „Idėjų mugė“ (Vilnius).	Pradžia 2025 m. lapkritis.
23.	Respublikinės priešmokyklinių grupių kūrybinių konstrukcijų projektas „Mano svajonių robotas“.	Pradžia 2025 m. lapkritis.
24.	Respublikinės darželinukų varžybos „Linksmieji robotukai“.	Pradžia 2025 m. lapkritis.
25.	RJTC robotikos čempionato etapas 2024 (Ryga, Latvija).	Pradžia 2025 m. lapkritis.
26.	Robotikos varžybos „Robomūšis“ (Šiauliai).	Pradžia 2025 m. lapkritis.
27.	Lituanica X Robot Games?	Pradžia 2025 m. lapkritis.
28.	Robotikos varžybos „Robotų intelektas“ (Kaunas).	Pradžia 2025 m. lapkritis.
29.	STEAM konkursas „Sukonstruok judančią transporto priemonę“.	Pradžia 2025 m. lapkritis.
30.	Tarptautinės robotikos varžybos „Robotų fiesta“.	2025-11-08
31.	Seminaras mokytojams ir metodininkams su SUP ugdytiniais NVŠ įstaigose.	2025-11-14
32.	Mokslo projekto „Elektros energijos gamybos iš atsinaujinančių šaltinių modeliavimas ir eksperimentinis tyrimas: dviračio ir kitų priemonių panaudojimas“ baigiamoji konferencija.	2025-11-20
33.	Profesija iš arti: „Karjera šiandien: ką veikia inžinieriai“.	2024-11-21
34.	Latvijos robotikos čempionatas.	2025 m. gruodžio mėn.
35.	Tarptautinės robotikos varžybos „Robotex“ (Estija, Talinas).	2025 m. gruodžio 5-6 d.
36.	Informiko žinių forumas (Kaunas).	2025 m. gruodžio mėn.
37.	Inžinerijos iššūkis: keliai į ateitį.	2025 m. gruodžio mėn.
38.	Seminaras „Komandos formavimas“ įstaigos darbuotojams.	2026-12-29
39.	„Makaronų tiltai“ atranka į finalą (visa Lietuva).	Sausis-gegužė
41.	Vokiečių firmos „Phoenix“ metodikos išbandymas, projektinės veiklos organizavimas / idėjų mugė: „Aplinkos kaita - sprendimų paieška“.	2026-01-09
42.	Sausio 13-osios minėjimas PRC „RoboLabas“.	2026-01-13
43.	Krepšinio varžybos "Iššūkis mestas: Tradicinis krepšinis prieš robotų krepšinį". Suaugusiųjų lyga.	2026-01-15
44.	Atvirų durų savaitė švietimo centro padaliniuose: mokinių pažangos pristatymas, grįžtamojo ryšio teikimas tėvams.	2026-01-26 - 2026-01-30
45.	„Pokalbiai prie STEAM kavos“.	2026-01-30
46.	Varžybos šeimų dvikovos „Robotų futbolas“ .	2026-02-06
47.	Projekto „Inžinerijos ir meno sintezė“ organizavimas.	2025 m. vasario mėn.
49.	„ERASMUS+“ programos akreditacijos laikotarpio rezultatų pristatymas nevyriausybinėms organizacijoms.	2026-02-19

50.	ROBOLABAS gimtadienio šventė vaikams .	2026-02-23-2026-02-27
51.	ROBOLABAS gimtadienio šventė partneriams .	2026-02-27
52.	ROBOTŲ OLIMPIADA.	2025-03-06
53.	Inžinerijos savaitė „Nuo idėjos iki startuolio“.	2025-03-02 - 2025-03-06
54.	Profesija iš arti: Renginyš „Karjera šiandien: inžinerija kiekvienam“.	2025-03-07
55.	Varžybos „Puzzle daugiakovė“.	2026-03-20
56.	„STEAM TEAM“ Goldbergo mašinų konkursas.	2026 m. balandžio mėn.
57.	„STEAM ABC“.	2026 m. balandžio mėn.
58.	Respublikinės darželių varžybos „Mano draugas Robotukas“.	2026-04-15
59.	JUNIOR Achievement „EXPO“ mugė.	2026 m. balandžio mėn.
60.	Geografijos naktis „GeoNight“.	2026 m. balandžio mėn.
61.	Robotikos varžybos „Saulės robotų mūšis“.	2026 m. balandžio mėn.
62.	Europe Direct konferencija „Demokratinė Europa“.	2026 m. balandžio mėn.
63.	Respublikinės mokinių elektronikos varžybos (Kaunas).	2026 m. balandžio mėn.
64.	Tarptautinės robotikos varžybos „MINOAN ROBOTSPORTS COMPETITION GLOBAL OLYMPIAD“.	2026 m. balandžio mėn.
65.	Tarptautinės robotikos varžybos „AUTOMATON“.	2026-05-09
66.	Robotic Tournament (Lenkija, Rybnik).	2026 m. gegužės mėn.
67.	Pasaulio robotų olimpiada WRO Lietuvos nacionalinis etapas.	2026 m. gegužės mėn.
68.	Robotikos varžybos „RoboUtena“ (Utena).	2026 m. gegužės mėn.
69.	„Pokalbiai prie STEAM kavos“.	2026-05-29
70.	„Erasmus+“ programos mobilumą dalyvių gerosios patirties sklaida. Konferencija „Ką man duoda Erasmus+ programa“.	2026-06-02
71.	Mokslo metų baigimo teminė šventė bendruomenei.	2026-06-12
72.	Pasiekimų aptarimas su ugdytinių tėvais, grįžtamojo ryšio teikimas tėvams, naujų veiklų pristatymas 2025-2026 m.m.	2026-06-18

41. 2025-2026 m.m. STEAM centre vykšančių veiklų datos bendrojo ugdymo mokykloms.

Mėnuo	Savaitė	Mokykla
2025 m. rugsėjis	2025-09-22 – 2025-09-26	Panevėžio „Žemynos“ progimnazija
	2025-09-29 – 2025-10-03	Panevėžio Raimundo Sargūno sporto gimnazija
2025 m. spalio	2025-10-06 – 2025-10-08	Panevėžio „Saulėtekio“ progimnazija
	2025-10-13 – 2025-10-17	Panevėžio Alfonso Lipniūno progimnazija
	2025-10-20 – 2025-10-24	Panevėžio „Šaltinio“ progimnazija
	2025-10-27 – 2025-10-31	Panevėžio Juozo Miltinio gimnazija
2025 m. lapkritis	2025-11-10 – 2025-11-12	Panevėžio M. Karkos pagr. m-kla
	2025-11-17 – 2025-11-21	Panevėžio „Beržų“ progimnazija
	2025-11-24 – 2025-11-28	Panevėžio Vytauto Mikalausko menų gimnazija
2025 m. gruodis	2025-12-01 – 2025-12-05	Panevėžio Vytauto Žemkalnio gimnazija
	2025-12-08 – 2025-12-10	Panevėžio Raimundo Sargūno sporto gimnazija
2026 m. sausis	2026-01-19 – 2026-01-23	Panevėžio 5-oji gimnazija
	2026-01-26 – 2026-01-30	Panevėžio „Ažuolo“ progimnazija
2026 m. vasaris	2026-02-02 – 2026-02-06	Panevėžio Juozo Miltinio gimnazija
	2026-02-09 – 2026-02-11	Panevėžio „Ažuolo“ progimnazija
	2026-02-23 – 2026-02-27	Panevėžio „Žemynos“ progimnazija
2026 m. kovas	2026-03-02 – 2026-03-06	Panevėžio M. Karkos pagr. m-kla.
	2026-03-09 – 2026-03-11	Panevėžio 5-oji gimnazija
	2026-03-16 – 2026-03-20	Panevėžio „Minties“ inžinerijos gimnazija

	2026-03-23 – 2026-03-27	Panevėžio Vytauto Mikalausko menų gimnazija
	2026-03-23 – 2026-03-27	Panevėžio „Šaltinio“ progimnazija
	2026-03-30 – 2026-04-03	Panevėžio Alfonso Lipniūno progimnazija
2026 m. balandis	2026-04-13 – 2026-04-15	Panevėžio „Vyturio“ progimnazija
	2026-04-20 – 2026-04-24	Panevėžio „Minties“ inžinerijos gimnazija
	2026-04-27 – 2026-05-01	Panevėžio „Vilties“ progimnazija
2026 m. gegužė	2026-05-04 – 2026-05-08	Panevėžio „Saulėtekio“ progimnazija
	2026-05-11 – 2026-05-13	Panevėžio „Vyturio“ progimnazija
	2026-05-18 – 2026-05-22	Panevėžio „Beržų“ progimnazija
	2026-05-25 – 2026-05-29	Panevėžio „Vilties“ progimnazija
2026 m. birželis	2026-06-01 – 2026-06-05	Panevėžio Juozo Balčikonio gimnazija
	2026-06-01 – 2026-06-05	Panevėžio Juozo Balčikonio gimnazija

V SKYRIUS

MOKYMOSI APLINKOS KŪRIMAS

42. Mokyklos direktorius ir visa bendruomenė atsako už atviros, kūrybingos, vertybines nuostatas puoselėjančios, mokinių ir mokytojų mokymui(si) palankios edukacinės aplinkos kūrimą ir palaikymą mokykloje.

43. Mokymosi aplinka — tai aplinka mokykloje ir už jos ribų, kurioje įgyvendinamas ugdymo turinys. Mokykla skatina mokytojus ir sudaro sąlygas mokymo turinį perkelti ir įgyvendinti ne tik mokykloje bet ir kitose erdvėse: parodų salėse, galerijose, bibliotekoje, parkuose, muziejuose ir kitose miesto viešose erdvėse, koreguojant ugdymo procesą.

44. Mokyklos mokymo(si) aplinka pritaikyta mokyklos ugdymo programose iškeltiems tikslams siekti, sudarant galimybes mokinių aktyviam ugdymui(si), mokymui(si) įvairaus dydžio grupėmis, praktinei, teorinei ir kitokiai veiklai. Mokytojams sudaromos galimybės (kiek leidžia ištekliai) dirbti inovatyviai, naudojant šiuolaikines mokymo technologijas.

45.

VI SKYRIUS

BAIGIAMOS NUOSTATOS

46. Ugdymo planas skelbiamas mokyklos interneto svetainėje.

47. Esant ugdymo organizavimo pokyčiams, bendruomenės poreikiams ir finansinėms galimybėms ugdymo planas gali būti pildomas, keičiamas ir koreguojamas. Bet kokie ugdymo plano pakeitimai įforminami Mokyklos direktoriaus įsakymu.