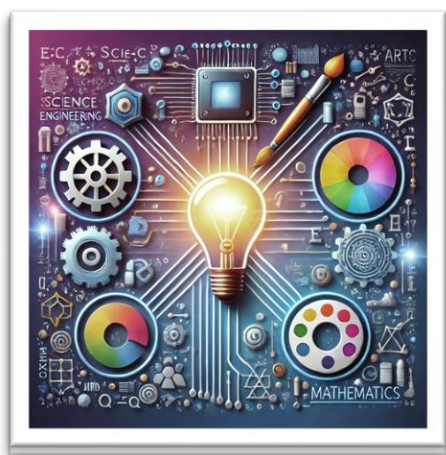


STEAM (mokslas, technologijos, inžinerija, menai ir matematika) – tai daugiadisciplinis požiūris į švietimą, kuris panaikina tradicines ribas tarp atskirų dalykų ir disciplinų. Jis apjungia mokslą, technologijas, inžineriją ir matematiką su menais, humanitariniais bei socialiniais mokslais. STEAM veiklos dažnai grindžiamos bendros kūrybos principais – tai projektai, skirti mokiniams, padedantys geriau suprasti juos supantį pasaulį ir kompleksiškas sąvokas, tokias kaip tvarumas ar inžineriniai sprendimai. Tokios veiklos gali būti vykdomos tiek formaliojo, tiek neformaliojo ugdymo aplinkose. STEM kompetencijos – mokslas, technologijos, inžinerija ir matematika – yra būtinos šiuolaikinėje visuomenėje ir ekonomikoje, kurioje pagrindinį vaidmenį vaidina technologinės inovacijos.



STEAM – tai pedagoginis požiūris ir mokymo metodika, integruojanti šias disciplinas į mokinių mokymosi procesus. Šis metodas paruošia mokinius realaus pasaulio iššūkiams, kurie dažnai yra tarpdisciplininiai. STEAM ugdymas padeda formuoti XXI amžiaus įgūdžius – kūrybiškumą, gebėjimą spręsti problemas, kurti inovacijas, ir kartu pabrėžia socialinio bei etinio konteksto svarbą technologijų pasaulyje.

STEAM švietimas sudaro natūralią terpę taikyti šiuolaikinius pedagoginius modelius: probleminį mokymąsi, projektinį, tyrimais grįstą ar reiškinius pagrįstą mokymąsi. Šis metodas skatina bendrą kūrybą, bendras inovacijas, vertina realaus pasaulio taikymą ir suteikia galimybes praktiniam mokymuisi.

Šiuolaikinis STEAM švietimas atliepia nuolat kintančius šiuolaikinės darbo rinkos ir visuomenės poreikius, taip pat įtraukia dirbtinio intelekto (DI) taikymą. Svarbu stiprinti lyčių lygybę STEM srityje ir spręsti lyčių nelygės klausimus visais švietimo lygmenimis, įskaitant neformalųjį ugdymą. Siekiant didinti moterų įsitraukimą į skaitmenines technologijas ir skaitmeninę ekonomiką, būtina skatinti mergaičių ir moterų dalyvavimą STEM studijose ir karjeros srityse.

Klausimai, kuriuos verta apsvarstyti:

1. Kokius universaliuosius įgūdžius galima ugdyti taikant STEAM pedagogiką, pavyzdžiui, vykdant bendro kūrimo projektus?
2. Kaip kurti STEAM mokymosi veiklas, kad jos skatintų reikšmingų ir tarpdisciplininių mokinių kompetencijų ugdymą?
3. Kaip stiprinti lyčių lygybę STEM srityje, skatinant mergaičių ir moterų įsitraukimą į STEAM mokymosi veiklas?
4. Kaip mokiniai gali gauti prieigą prie naujausių žinių ir dalytis patirtimi su ekspertais STEAM projektuose?

Daugiau informacijos:

- [Skaitmeninio švietimo veiksmų planas: 13 veiksmas – Europos švietimo erdvė: moterų dalyvavimas STEM studijose ir karjeroje](#)
- [STEM kompetencijos, iššūkiai ir vertinimas – ES leidinių biuras](#)
- [Lyčių nelygės STEM švietime visais švietimo lygiais mažinimas – ES leidinių biuras](#)
- [ES STEM koalicija](#)