

PATVIRTINTA
Panevėžio švietimo centro
Direktoriaus 2026-08-28
Įsakymu Nr. V-37

**PANEVĖŽIO ŠVIETIMO CENTRO PADALINIŲ – SKYRIŲ:
PANEVĖŽIO ROBOTIKOS CENTRO „ROBOLABAS“ IR
PANEVĖŽIO REGIONINIO STEAM ATVIROS PRIEIGOS CENTRO
2026–2027 MOKSLO METŲ UGDYMO PLANAS**

I SKYRIUS BENDROSIOS NUOSTATOS

1. 2026–2027 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 Lietuvos Respublikos švietimo įstatymu, Lietuvos Respublikos Konstitucija, 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, Panevėžio miesto savivaldybės 2025 m. birželio 25 d. Nr. 1-213 „Dėl Panevėžio miesto savivaldybės neformaliojo vaikų švietimo mokyklų ir formalųjį švietimą papildančio ugdymo mokyklų, neformaliojo suaugusiųjų švietimo mokyklos struktūrinių padalinių-skyrių ugdymo organizavimo tvarkos aprašo patvirtinimo ir klasių (grupių) skaičiaus 2025–2026 m. m. nustatymo“, 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 2026 m. gegužės mėn. 11 d. įgalioto asmens įsakymu Nr. V1-33 „Dėl darbo grupės 2026-2027 m. m. Panevėžio švietimo centro padalinių ugdymo plano projektui ir neformaliojo švietimo programoms parengti“ 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. Tikslas – sudaryti sąlygas vaikams ir jaunimui ugdytis pažinimo, kūrybiškumo ir skaitmeninę kompetencijas, plėtoti STEAM srities žinias ir gebėjimus, technologinį raštingumą, kritinį ir inžinerinį mąstymą, taikant patirtinio, tiriamojo, praktinio ir projekcinio mokymosi metodus bei pasitelkiant šiuolaikines mokslo, robotikos, programavimo ir kitas technologijas.

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.

6.1. Ugdymo plano uždaviniai:

6.1.1. organizuoti patirtiniu, tiriamuoju, praktiniu ir projekciniu mokymusi grįstas ugdomasias veiklas, sudarant mokiniams galimybes praktiškai taikyti įgytas žinias, tyrinėti, eksperimentuoti, konstruoti ir spręsti problemas.

6.1.2. plėtoti mokinių STEAM, technologines ir skaitmenines kompetencijas, kūrybiškumą, kritinį ir inžinerinį mąstymą, integruojant gamtos mokslų, technologijų, inžinerijos, matematikos, robotikos ir programavimo žinias bei gebėjimus ir taikant šiuolaikines technologijas.

6.1.3. stiprinti formaliojo ir neformaliojo ugdymo sąveiką, bendradarbiaujant su mokyklomis, sudarant galimybes mokinių Bendrosiose programose numatytas kompetencijas plėtoti per praktines, tiriamąsias, technologines ir projektines veiklas bei papildant formaliojo ugdymo metu įgyjamas žinias ir gebėjimus.

6.1.4. užtikrinti STEAM ir technologinio ugdymo veiklų prieinamumą įvairių gebėjimų ir ugdymosi poreikių mokiniams, diferencijuojant veiklas ir atsižvelgiant į individualius jų ugdymosi poreikius;

6.1.5. plėtoti didelį mokymosi potencialą turinčių mokinių gebėjimus, organizuojant jų poreikius ir gebėjimų lygį atitinkančias STEAM, technologines, tiriamąsias ir projektines veiklas.

6.1.6. pateikti esmines nuostatas ugdymo procesui mokykloje organizuoti;

6.1.7. tenkinti mokinių pažinimo, ugdymosi ir saviraiškos poreikius, ugdyti mokinių individualumą, kultūrinį sąmoningumą ir estetinę nuovoką;

6.1.8. nurodyti privalomą pamokų skaičių, skirtą ugdymo programoms įgyvendinti;

6.1.9. įgyvendinti neformaliojo vaikų ir suaugusiųjų švietimo programas ir neformaliojo švietimo veiklas;

6.1.10. siekti tikslingo ir veiksmingo individualios pažangos pamatavimo;

6.1.11. individualizuoti ir diferencijuoti ugdymo procesą pagal mokinių ugdymosi poreikius ir galimybes;

6.1.12. 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.

6.1.13. Panevėžio švietimo centro padaliniuose-skyriuose kurti inovatyvias, šiuolaikinėmis technologijomis grįstas, edukacines, kultūrinės ir socialinės ugdymosi aplinkas, užtikrinančias kokybišką ir paveikų neformalųjų vaikų ir suaugusiųjų švietimą;

6.1.14. Ugdyti mokinių STEAM mokslų sričių kompetencijas, gerinti pasiekimus ir stiprinti praktinius gebėjimus;

6.1.15. Skatinant mokinių ir visuomenės domėjimąsi STEAM mokslų laimėjimais, ugdyti inovacijų kultūrą.

6.2. Ugdymo plane vartojamos sąvokos (galimos):

6.3. *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;

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

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

6.6. 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. 2026–2027 mokslo metų pradžia – 2026 m. rugsėjo 1 d., pabaiga – 2027 m. rugpjūčio 31 d.

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

10. Užsiėmimo trukmė:

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

10.2. 2-12 klasių mokiniams užsiėmimų trukmė 45 min.

11. Ugdymo proceso metu skiriamos atostogos:

Rudens atostogos	2026 m. lapkričio 2 d. – 2026 m. lapkričio 8 d.
Žiemos (Kalėdų) atostogos	2026 m. gruodžio 21 d. – 2027 m. sausio 3 d.
Žiemos atostogos	2027 m. vasario 15 d. – 2027 m. vasario 21 d.
Pavasario (Velykų) atostogos (1–10 kl.)	2027 m. kovo 22 d. – 2027 m. kovo 28 d.
Pavasario (Velykų) atostogos (III–IV gimn. kl.)	2027 m. kovo 29 d. – 2027 m. balandžio 4 d.

12. Mokiniais 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 2023 m. rugpjūčio 15 d. Nr. V1-19 patvirtintu *Ugdymo proceso organizavimo nuotoliniu būdu tvarkos aprašu*.

14. Gavus pranešimą apie oro pavojų, ugdymo įstaigos mokiniai nedelsiant nukreipiami į priedangas ar kitas saugias vietas, numatytas įstaigos ekstremaliųjų situacijų valdymo plane. Mokinių tėvai bus pakviesti atvykti pasiimti vaikų tik gavus pranešimą apie pavojaus pabaigą. Mokiniai, darbuotojai ir kiti įstaigoje esantys asmenys privalo laikytis saugumo reikalavimų ir likti priedangose ar kitose saugiose vietose iki pranešimo apie pavojaus pabaigą. Priedangoje patikrinama, ar yra visi mokiniai pagal sąrašą, prižiūrima emocinė vaikų būseną.

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

16. 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.

17. Grupės komplektuojamos iki 2026 spalio 1 d. Esant poreikiui ir galimybėms, mokiniai priimami į mokyklą ir kitu mokslo metų laiku.

18. NVŠ programose dalyvaujantys mokiniai registruojami Mokinių registre.

19. Vidutinis mokinių skaičius grupėje – 7.

20. 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.

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

22. Mokinių pažangos ir pasiekimų vertinimas:

23. 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.

24. Ugdymo pasiekimai fiksuojami mokyklos elektroniniame dienyne, kuris pildomas pagal mokyklos direktoriaus pavaduotojo ugdymui patvirtintą tvarką.

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

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

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

28. Mokiniais, 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.

29. Mokiniais, nebaigusiems visos ugdymo programos, gali būti išduodama mokyklos pažyma.

III SKYRIUS

NVŠ PROGRAMŲ IR VEIKLŲ ĮGYVENDINIMAS

30. 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.

31. Mokykla sistemingai analizuoja, prireikus – tikslina ir atnaujina programas, planuoja jų įgyvendinimo procesą ir priemones.

32. Neformaliojo švietimo programų paskirtis:

32.1. NVŠ programos skirtos tenkinti mokinių pažinimo, ugdymo(si) ir saviraiškos poreikius, ugdyti asmenines, socialines ir kitas bendrąsias kompetencijas, padėti tapti aktyviais visuomenės nariais;

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

32.3. 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.

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

34. 2026 - 2027 mokslo metais mokykloje bus įgyvendinamos 45 NVŠ programos.

35. Bendrieji reikalavimai ugdymo turinio metinių valandų paskirstymui:

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

35.2. programos privalo atliepti STEAM ugdymo sampratą;

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

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

36. Įgyvendinant NVŠ programas ugdomos Neformaliojo vaikų švietimo koncepcijoje nustatytos mokinių kompetencijos, atsižvelgiant į Panevėžio švietimo centro padalinių-skyrių Panevėžio robotikos centro „RoboLabas“ ir Panevėžio regioninio STEAM atviros prieigos centro vykdomų veiklų pobūdį:

36.1. *pažinimo kompetencija* – ugdomas gebėjimas tyrinėti ir pažinti gamtos, technologijų ir inžinerijos reiškinius, kelti klausimus ir hipotezes, taikyti įgytas žinias praktinėse situacijose, ieškoti informacijos ir problemų sprendimo būdų, eksperimentuoti, analizuoti rezultatus, daryti pagrįstas išvadas, pasirinkti mokymosi strategijas ir įsivertinti savo pažangą;

36.2. *komunikavimo kompetencija* – ugdomas gebėjimas suprasti, kurti ir perteikti informaciją, idėjas, tyrimų rezultatus ir sprendimus, argumentuoti savo pasirinkimus, bendradarbiauti, tinkamai ir etiškai naudotis verbalinėmis, neverbalinėmis ir skaitmeninėmis komunikavimo priemonėmis;

36.3. *kūrybiškumo kompetencija* – ugdomas gebėjimas tyrinėti, generuoti ir įgyvendinti idėjas, kūrybiškai spręsti problemas, projektuoti, konstruoti ir tobulinti kuriamus produktus ar sprendimus, eksperimentuoti, mokytis iš nesėkmių ir vertinti savo bei kitų sukurtas idėjas ir sprendimus;

36.4. *pilietiškumo kompetencija* – ugdomas gebėjimas atsakingai veikti bendruomenėje, bendradarbiauti sprendžiant visuomenei ir aplinkai aktualias problemas, suvokti mokslo ir technologijų poveikį visuomenei bei aplinkai, atsakingai ir etiškai vertinti technologijų kūrimą ir naudojimą;

36.5. *kultūrinė kompetencija* – ugdomas gebėjimas suvokti mokslo, technologijų, inžinerijos ir kūrybos sąsajas su kultūra ir visuomene, pažinti technologijų raidą ir jų reikšmę žmogaus bei visuomenės gyvenimui, kūrybiškai reikšti idėjas ir vertinti savo bei kitų sukurtus produktus;

36.6. *skaitmeninė kompetencija* – ugdomas gebėjimas tikslingai, efektyviai, saugiai, kritiškai ir etiškai naudotis skaitmeninėmis technologijomis mokantis, tyrinėjant, programuojant, konstruojant ir sprendžiant problemas, valdyti informaciją ir duomenis, kurti skaitmeninį turinį, bendrauti ir bendradarbiauti skaitmeninėje aplinkoje;

36.7. *socialinė, emocinė ir sveikos gyvensenos kompetencija* – ugdomas gebėjimas pažinti ir vertinti savo gebėjimus, kelti tikslus ir kryptingai jų siekti, priimti iššūkius, atsakingai veikti individualiai ir komandoje, bendradarbiauti, gerbti kitų nuomonę ir poreikius, konstruktyviai spręsti problemas ir konfliktus, priimti bei teikti pagalbą, laikytis saugaus ir atsakingo elgesio principų.

37. 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.

38. 2026-2027 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 algoritmuoti. 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.	2	2 akad. val.
2.	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.
3.	STEAM ugdymo programa	„Eureka!“ NŠPR registruotos programos kodas: 120800331 . Būrelio dalyviai susipažins su cheminėmis medžiagomis ir reiškiniais, 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	2	2 akad. val.

		programa, reguliuojamo tūrio pipetės, centrifuga, kita laboratorinė įranga.		
4.	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.
5.	Informacinės technologijos	„RoboMisija: LEGO idėjų kalvė“. NŠPR registruotos programos kodas: 121001230 „RoboMisija: LEGO idėjų kalvė“ – tai robotikos būrelis smalsiems ir išradingsiems 2–4 klasių mokiniams, kviečiantis kiekvieną vaiką tapti mažuoju tyrėju bei ateities technologijų kūrėju. Naudodami pažangius LEGO robotikos rinkinius, vaikai čia konstruoja, programuoja ir valdo savo sukurtus modelius, taip mokydami per žaidimą bei praktinius eksperimentus. Dirbdami grupėse, mokiniai įgyvendina unikalius inžinerinius projektus, lavina loginį bei erdvinį mąstymą ir mokosi kūrybiškai spręsti realaus pasaulio iššūkius. Užsiėmimuose didelis dėmesys skiriamas ne tik technologiniams gebėjimams, bet ir vaikų pasitikėjimo savimi, komunikacijos bei lyderystės įgūdžių stiprinimui. Visą šį kūrybinį procesą vainikuoja azartiškas ir kryptingas pasiruošimas robotikos varžyboms, kuriose komandiniai iššūkiai virsta pirmosiomis įkvepiančiomis pergalėmis.	1	2 akad. val.
6.	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.
7.	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	14	2 akad. val.

		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.		
8.	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.	7	2 akad. val.
9.	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 realaus gyvenimo uždavinius kuriant bei tobulinant STEAM projektus.	2	2 akad. val.
10.	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 erdvinius projektus, robotizuos žmogaus pojūčius, pritaikydami juos konstrukcijose ar virtualioje erdvėje. Mokiniai baigę programą gebės kurti nesudėtingas mobilias aplikacijas ir erdvinius projektus, įgis blokinio	3	2 akad. val.

		programavimo žinių, kurias praktiškai pritaikys konstruodami. Programos tikslas - Susipažinti su pagrindiniais pojūčiais ir suprasti ką be ndro turi žmogus ir robotas.		
11.	Informacinės technologijos	„Dronų inžinerija: nuo kodo iki skrydžio“ Martynas Š.) NŠPR registruotos programos kodas: 121001233 „Dronų inžinerija: nuo kodo iki skrydžio“ – tai pažangi STEM programa 5–8 klasių mokiniams, norintiems perprasti bepiločių orlaivių technologijų ir aerodinamikos paslaptis. Užsiėmimų metu mokiniai ne tik mokosi profesionalaus dronų pilotavimo bei saugaus valdymo technikų, bet ir patys rašo algoritmus autonominiams skrydžiams bei misijoms atlikti. Konstruodami ir programuodami išmaniąsias skraidančias sistemas, paaugliai praktiškai pritaiko fizikos, matematikos bei informatikos žinias realių inžinerinių problemų sprendimui. Šis būrelis kryptingai lavina mokinių erdvinį suvokimą, kritinį mąstymą ir komandinio darbo įgūdžius įveikiant sudėtingus kliūčių ruožus. Programa ne tik suteikia unikalių ateities profesijos pagrindų, bet ir įkvepia jaunuosius kūrėjus drąsiai žengti į aukštųjų technologijų pasaulį.	2	2 akad. val.
12.	Techninė kūryba (kūrybinių industrijų išplėstinė programa)	RoboKūrėjas: Ateities išradėjai. NŠPR registruotos programos kodas: 120600810 Mokydamiesi pagal šią programą vaikai žengia į technologijų pasaulį – jaudinantį nuotykį, 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, supras pagrindinius inžinerijos ir programavimo principus, o įgytos žinios ir įgūdžiai pravers tiek mokantis kitų dalykų, tiek kasdienybėje	1	2 akad. val.
13.	STEAM ugdymo programa	Jaunųjų STEAMerių klubas (pažengusiųjų grupė). NŠPR registruotos programos kodas: 121100869 „Jaunųjų STEAMerių klubas (pažengusiųjų grupė)“ – tai gilinti STEAM srities gebėjimus per projektinę veiklą skirta neformaliojo ugdymo programa 5–8 klasių mokiniams. Mokiniai kuria ir įgyvendina sudėtingesnius inžinerinius projektus: mokosi valdyti dronus ir rengia dronų pasirodymus, konstruoja Goldbergo mašinas, kuria robotų prototipus bei modeliuoja 3D objektus. Programoje derinamas praktinis konstravimas, programavimas, testavimas ir sprendimų tobulinimas. Mokiniai dirba individualiai ir komandose, sprendžia technines užduotis, planuoja projektus ir pristato rezultatus. Ugdomi problemų sprendimo, kūrybiškumo, skaitmeniniai ir bendradarbiavimo gebėjimai.	1	2 akad. val.
14.	Informacinės Technologijos	„KosmoLabas“. NŠPR registruotos programos kodas: 121100872	1	2 akad. val.

		KosmoLabas“ – kūrybinė ir praktinė programa, skirta 5–8 klasių mokiniams susipažinti su kosmoso technologijomis ir sveikos mitybos principais. Užsiėmimų metu mokiniai dirbs su liofilizatoriumi, tyrinės maisto džiovinimo šalčiu procesą ir kurs sveikų užkandžių rinkinius būsimiems astronautams. Praktinių veiklų metu bus ugdomas kūrybiškumas, technologiniai įgūdžiai, komandinio darbo gebėjimai bei domėjimasis mokslu ir inovacijomis. Programa skatina eksperimentuoti, ieškoti tvirų sprendimų ir pažinti maisto inžineriją ir technologijas.		
15.	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 išmokti 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.
16.	STEAM ugdymo programa	„Technologijos, kūryba ir lyderystė“. NŠPR registruotos programos kodas: 122002570 Inovatyvi neformaliojo ugdymo programa, jungianti dvi integruotas kryptis: Tech Lab ir Creator Studio. Programa ugdo mokinių techninę, kūrybinę ir lyderystės kompetencijas, kurios yra būtinos šiuolaikinėje skaitmeninėje visuomenėje. Tech Lab kryptyje mokiniai susipažįsta su dirbtinio intelekto pagrindais, robotikos projektavimu ir programavimu, mašininio mokymosi principais bei išmaniųjų sistemų kūrimu. Creator Studio kryptyje jie lavina viešojo kalbėjimo, pasakojimo, medijų kūrimo ir lyderystės gebėjimus. Abi kryptys veikia kaip vienas integruotas ugdymo procesas: mokiniai ne tik kuria technologinius sprendimus, bet ir išmoksta juos pristatyti, dokumentuoti ir perteikti auditorijai. Programa atspindi šiuolaikinio ugdymo tendencijas, integruoja STEAM metodologiją, projektinį mokymąsi ir ugdo mokinius, gebančius savarankiškai mąstyti, kūrybiškai spręsti problemas ir drąsiai komunikuoti savo idėjas. Mokydamiesi pagal šią programą mokiniai ne tik naudoja technologijas, bet ir kuria jas.	1	2 akad. val.
17.	Technologijos	„Daiktų renesansas“ (Suaugusiųjų grupė) NŠPR registruotos programos kodas: 221001577 Kūrybinis būrelis jaunuoliams ir suaugusiems, skirtas norintiems išmokti atnaujinti ir prikelti naujam gyvenimui baldus bei interjero detales. Užsiėmimų metu dalyviai susipažins su įvairiomis dažymo, vaškavimo, dekoravimo ir paviršių sendinimo technikomis, mokysis derinti spalvas bei kurti unikalų dizainą. Praktinių veiklų metu bus ugdomas	2	2 akad. val.

		kūrybiškumas, kruopštumas ir tvarus požiūris į antrinį daiktų panaudojimą. Būrelis tinka tiek pradedantiems, tiek norintiems pagilinti savo kūrybinius įgūdžius.		
--	--	--	--	--

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

40. Planuojamas 2026-2027 m. m. renginių planas.

Nr.	Renginio pavadinimas	Data
1.	Dalyvavimas Panevėžio miesto gimtadienio renginyje.	2026-09-12
2.	Atvirų durų dienos padaliniuose.	2026-09-07 - 2026-09-11
3.	Mikroorganizmų diena.	2026-09-17
4.	Panevėžio regioninio STEAM atviros prieigos centro veiklų pristatymas mokytojams: galimybės ir įvairovė.	2026-09-18
5.	Integruotų pamokų organizavimo tvarka PRC „RoboLabas“. Konsultacija direktorių pavaduotojams ugdymui, atsakingiems už pradinį ugdymą, mokytojams.	2026-09-18
6.	Integruotų pamokų organizavimo tvarka PRC „RoboLabas“. Konsultacija 5-8 klasių mokytojams.	2025-09-18
7.	„Pokalbiai prie STEAM kavos“.	2026-09-22
8.	Evakuacijos plano išbandymas.	Pradžia 2026 m. rugsėjo mėn.
9.	FIRST® LEGO® League (FLL).	Pradžia 2026 m. rugsėjo-spilio mėn., I etapo registracija.
10.	Krepšinio varžybos „Iššūkis mestas: Tradicinis krepšinis prieš robotų krepšinį“.	2026m. spalio mėn.
11.	Ateities Inžinerija (Vilnius TECH projektas).	Pradžia 2026 m. spalio mėn.
12.	Konkursas „Mano žemėlapis Lietuvai“ (nuotolinis).	Pradžia 2026 m. spalio mėn.
13.	40 val. mokymai pradinėse klasių mokytojams: „Interaktyvių priemonių panaudojimo galimybės pradiniam / ikimokykliniame ugdyme“.	Pradžia 2026 m. spalio mėn.
14.	WRO atvirasis Europos čempionatas (Kroatija).	2026-10-13 - 2026-10-16
15.	Tarptautinės robotikos varžybos „RoboChallenge“ (Rumunija).	2026 m. spalio 31 - lapkričio 1 d.
16.	Studijų mugė.	2026 m. spalio mėn.
17.	Susirinkimas tėvams.	2026-10-20
18.	Projekto „Erasmus+“ gerosios patirties sklaida įstaigos bendruomenėje.	2025-10-22
19.	Projekto „Erasmus +“ gerosios patirties sklaidos konferencija „Ką mums reiškia Erasmus+“.	2026 m. lapkritis.
20.	Jaunųjų tyrėjų mokslinių darbų idėjų konkursas „Idėjų mugė“ (Vilnius).	2026 m. lapkritis.
21.	Respublikinės priešmokyklinių grupių kūrybinių konstrukcijų projektas „Mano svajonių robotas“.	2026 m. lapkritis.
22.	Respublikinės darželinukų varžybos „Linksmieji robotukai“.	2026 m. lapkritis.
23.	RJTC robotikos čempionato etapas 2024 (Ryga, Latvija).	2026 m. lapkritis.
24.	Robotikos varžybos „Robomūšis“ (Šiauliai).	2026 m. lapkritis.
25.	Lituanica X Robot Games?	2026 m. lapkritis.
26.	Robotikos varžybos „Robotų intelektas“ (Kaunas).	2026 m. lapkritis.
27.	STEAM konkursas „Sukonstruok judančią transporto priemonę“.	2026 m. lapkritis.
28.	Tarptautinės robotikos varžybos „Robotų fiesta“.	2026-11-14
29.	Seminaras mokytojams ir metodininkams su DI tema.	2026-11-26
30.	Mokslo projekto „Panevėžio miesto triukšmo akustinis portretas“ baigiamoji konferencija.	2026-11-30
31.	Latvijos robotikos čempionatas.	2026 m. gruodžio mėn.

32.	Tarptautinės robotikos varžybos „Robotex“ (Estija, Talinas).	2026 m. gruodžio mėn.
33.	Informiko žinių forumas (Kaunas).	2026 m. gruodžio mėn.
34.	Inžinerijos iššūkis: keliai į ateitį.	2026 m. gruodžio mėn.
35.	Seminaras „Komandos formavimas“ įstaigos darbuotojams.	2026-12-29
36.	Sausio 13-osios minėjimas PRC „RoboLabas“.	2027-01-13
37.	Atvirų durų savaitė švietimo centro padaliniuose: mokinių pažangos pristatymas, grįžtamojo ryšio teikimas tėvams.	2027-01-25 - 2026-01-29
38.	„Pokalbiai prie STEAM kavos“.	2027-01-29
39.	Varžybos šeimų dvikovos „Robotų futbolas“.	2027-02-06
40.	„ERASMUS+“ programos akreditacijos laikotarpio rezultatų pristatymas nevyriausybinėms organizacijoms.	2027-02-18
41.	ROBOLABAS gimtadienio šventė vaikams.	2027-02-22-2027-02-26
42.	ROBOLABAS gimtadienio šventė partneriams.	2027-02-25
43.	ROBOTŲ OLIMPIADA.	2027-03-05
44.	Inžinerijos savaitė „Nuo idėjos iki startuolio“.	2027-03-01 - 2025-03-05
45.	Profesija iš arti: „Karjera šiandien: inžinerija kiekvienam“.	2027-03-09
46.	Varžybos „Puzzle daugiakovė“.	2027-03-23
47.	„STEAM TEAM“ Goldbergo mašinų konkursas.	2027 m. balandžio mėn.
48.	„STEAM ABC“.	2027 m. balandžio mėn.
49.	Respublikinės darželių varžybos „Mano draugas Robotukas“.	2027-04-13
50.	JUNIOR Achievement „EXPO“ mugė.	2027 m. balandžio mėn.
51.	Geografijos naktis „GeoNight“.	2027 m. balandžio mėn.
52.	Robotikos varžybos „Saulės robotų mūšis“.	2027 m. balandžio mėn.
53.	Tarptautinės robotikos varžybos „AUTOMATON 2027“.	2027-05-22
54.	Pasaulio robotų olimpiada WRO Lietuvos nacionalinis etapas.	2027 m. gegužės mėn.
55.	Robotikos varžybos „RoboUtena“ (Utena).	2027 m. gegužės mėn.
56.	„Pokalbiai prie STEAM kavos“.	2027-05-31
57.	Mokslo metų baigimo teminė šventė bendruomenei.	2027-06-10
58.	Pasiekimų aptarimas su ugdytinių tėvais, grįžtamojo ryšio teikimas tėvams, naujų veiklų pristatymas 2026-2027 m.m.	2027-06-15

IV SKYRIUS MOKYMOSI APLINKOS KŪRIMAS

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

42. 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.

43. 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.

V SKYRIUS

BAIGIAMOS NUOSTATOS

44. Ugdymo planas skelbiamas mokyklos interneto svetainėje.

45. 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.

SUDERINTA

Panevėžio švietimo centro tarybos

2026-08-26 protokolu Nr. 4