

**PANEVĖŽIO LOPŠELIS – DARŽELIS „AUŠRA“
2023 METŲ VEIKLOS PLANO VYKDYMO ATASKAITA**

2 lentelė

Tikslo kodas	Uždavinio kodas	Priemonės kodas	Papriemonės kodas	Pavadinimas Paaiškinimai dėl nukrypimų	Tikslo, uždavinio, priemonės, papriemonės vertinimo kriterijaus				Informacija apie pasiektus rezultatus	Paaiškinimai dėl nukrypimų
					Pavadinimas	Mato vnt.	2023- metų planuota reikšmė, rezultata s	2023- ųjų metų faktinė reikšmė, rezultat as		
01	Gerinti ugdymo(si) paslaugų kokybę atitinkančią šiuolaikinį ugdymą.			Analizuojamų, vertinamų įstaigos teikiamų paslaugų kokybės metodiniuose posėdžiuose dalis	Proc.	30	30	Rezultatai pasiekti, nes įstaigos teikiamų paslaugų kokybė analizuota 2-iejose anketinėse apklausose, aptarta 4 metodiniuose posėdžiuose (30 proc.).		
01	01	Ugdyti vaikų informatinį mąstymą ir skaitmeninį raštingumą.		Skaitmeninių platformų įvedimas į ugdymo procesą skaičius	Vnt.	3	3	Į ugdymo procesą įvesta „Pateikčių kūrimas su programa Canva“, išmanusis Photon robotukas, („Glowand go bot“) vėžliukas robotas, tyrinėjimų stalas, STEAM „Qboidz EDU“ konstruktorius ir robotikos rinkinys.		

01	01	01	Naudotis skaitmeninių mokymo priemonių, įrankių bei išteklių rinkiniais, STEAM veiklomis.	Skaitmeninių priemonių ir įrankių skaičius	Vnt.	1	2	Mokytojai STEAM veikloms naudoja išmanųjį Photon robotuką, „Glowand go bot“ vėžliuką robotą, tyrinėjimų stalą, STEAM „Qboidz EDU“ konstruktorių ir robotikos rinkinį	Viršyta, nes buvo įsigyta 3 priemonė daugiau.
		01	Įsisavinti ir naudotis skaitmeninę programą „Canva“. Gebėti kurti QR kodus naudojant ugdomajame procese.	Dalyvių skaičius	Vnt.	9	15	Pedagogai geba naudotis programa „Canva“, kurti QR kodus ir juos naudoti ugdymo procese, nes pedagogams buvo surengti mokymai kaip naudotis „Canva“ ir kurti QR kodus.	Viršytas, dalyvių skaičius didesnis, dėl pedagogų tinkamo motyvavimo dalyvauti mokymuose.
		02	Parengti Panevėžio l. d. „Aušra“ STEAM veiklos planą.	Planų skaičius	Vnt.	1	1	Parengtas Panevėžio l. d. „Aušra“ STEAM veiklos planas, kuris padeda pedagogams plėtoti vaikų kūrybiškumą per sukauptą patirtį.	
		03	Sudaryti STEAM veiklų katalogą darbui su vaikais laboratorijoje.	Katalogų skaičius	Vnt.	1	1	Sudarytas STEAM veiklų katalogas darbui su vaikais STEAM laboratorijoje. Katalogas patalpintas įstaigos internetiniame puslapyje ir yra prieinamas visai įstaigos bendruomenei.	

			04	Organizuoti sistemingas vaikų STEAM veiklas, skatinant vaikus dalintis tarpusavyje žiniomis ir patirtimi, kurią įgijo per patirtinę veiklą.	Dalyvaujančių mokinių skaičius	Vnt.	80	164	Organizuotos sistemingos vaikų STEAM veiklos, jos planuotos el. dienyne „Mūsų darželis“, skatinant vaikus dalintis tarpusavyje žiniomis ir patirtimi, kurias įgijo per patirtinę veiklą. Jose dalyvavo 164 vaikai.	Viršyta, nes įrengus specialias erdves sudarytos galimybės ugdytis didesniai kiekiui vaikų.
			05	Siekti tapti STEAM mokykla.	Įsivertinimo forma	Vnt.	1	1	Įvykdėme pirmo etapo STEAM mokyklai (STEAM school Label) keliamus reikalavimus ir esame pasiruošę 2024 m. tapti STEAM mokykla.	
			06	Dalyvauti „Robolabas“, STEAM centro organizuojamose veiklose.	Dalyvaujančių mokinių skaičius	Vnt.	20	41	Dalyvauta 4 „Robolabas“, STEAM centro organizuotose veiklose, jose dalyvavo 41 vaikas.	Viršyta, nes atsirado galimybė dalyvauti didesniai vaikų skaičiui STEAM centro organizuotose veiklose.
01	01	02	Atnaujinti ugdytinių vertinimo sistemą.		Atnaujinti vertinimo sistemą	Vnt.	1	1	Atnaujinta ugdytinių vertinimo sistemą.	
			01	Remiantis atnaujinta Priešmokyklinio, pradinio, pagrindinio ir vidurinio ugdymo bendrosios programos	Pažangos ir pasiekimų vertinimo tvarkos aprašo atnaujinimas	Vnt.	1	1	Remiantis atnaujintomis Priešmokyklinio, pradinio, pagrindinio ir vidurinio	

				nuostatomis atnaujinti ugdytinių vertinimo sistemą.					ugdymo bendrosios programos nuostatomis atnaujinta ugdytinių pažangos ir pasiekimų vertinimo sistema.		
			02	Ugdytinių stebėjimas ir vertinimas.	Vertinimo fiksavimas el. dienyne, „musudarzelis.lt“ tinkla lapyje	Vnt.	3	3	Ugdytinių stebėjimas ir vertinimas fiksuojamas 3 kartus per metus (rugsėji, gruodį ir gegužę), fiksuojamas vaiko pasiekimo portfolio ir el. dienyne „musudarzelis.lt“ tinklalapyje.		
					Vaiko pasiekimo portfolio.		nuolat	nuolat	Vaikų pasiekimai fiksuoti nuolat, sudarytas grupių vaikų portfolio kiekvienam vaikui.		
02	Kurti inovatyvią, saugią ir estetišką ugdymo(si) aplinką.				Naujų erdvių skaičius	Vnt.	1	2	Įkurtos 2 naujos erdvės.	Radus lėšų, įkurtos 2 naujos erdvės.	
02	01	Tobulinti edukacines erdves.				Įrengtų naujų erdvių skaičius	Vnt.	1	2	Įkurtos 2 naujos erdvės: sensorinis kambarys, lauko klasė.	

02	01	01	Sensorinio kambario įrengimas	Sensorinės patalpos įrengimas	Vnt.	1	1	Įkurtas 1 sensorinis kambarys. Kuriant naują erdvę atlikti šie darbai: sienų, lubų paruošimo, dažymo, elektros instaliacijos tvarkymo, naujų baldų įsigijimo (pakabinamos lentynos, sėdmaišiai), įsigytos interaktyvios – sensorinės priemonės (sensorinės trikampės grindų plytelės, sensorinės plytelės su gyvūnų tematika, šviečiantis staliukas, šviesos pluoštelių užuolaida, šviečiančių kubų rinkinys).		
			01	Grindų paruošimas, laminato sudėjimas	Grindų remonto darbų užbaigtumas	Proc.	50	100	Paruoštos grindys ir sudėtas laminatas. Grindų remonto darbai užbaigti 100 proc.	Dėl tinkamai suplanuoto laiko ir išteklių
			02	Sienų, lubų paruošimas, dažymas	Sienų, lubų atliktų darbų užbaigtumas	Proc.	50	100	Sienų, lubų darbų užbaigtumas 100 proc..	Viršyta, dėl turėtų pagalbinių darbuotojų.
			03	Elektros instaliacijos tvarkymas	Atnaujintos elektros instaliacija dalis	Proc.	30	60	Atnaujinta elektros instaliacija 80 proc.	Elektros instaliacija atnaujinta 20 proc. daugiau, nes buvo atnaujinta ir gr. miegamuosiuose.

			04	Naujų baldų įsigijimas	Atnaujintų baldų skaičius	Vnt.	1	4	Įsigyta sėdmaišiai ir lentynos.	Atsiradus poreikiui.
			05	Įsigyti interaktyvias priemone	Įsigytų interaktyvių ekranų skaičius	Vnt.	1	1	Įsigytas 1 interaktyvus ekranas	
					Šviesos pluošto užuolaidų skaičius	Vnt.	1	1	Šviesos pluošto užuolaidų	
					Projektorius sensoriniam kambariui skaičius		1	1	Įsigytas šviesos projektorius STEAM kambariui.	
02	01	02	Lauko klasės įrengimas		Lauko klasės įrengimas	Vnt.	1	1	Siekiant suformuoti teisingą pedagogų, tėvų, vaikų požiūrį į sveikatą, įstaigoje sukurtos 2 papildomos lauko aplinkos skatinančios ugdytinių ir pedagogų aktyvumą, sveikos gyvensenos įgūdžius skatinančius daugiau laiko praleisti gryname ore.	
			01	Grindinio paruošimas	Grindinio paruošimo	Proc.	50	100	Lauko klasės pagrindas paruoštas išlyginat pievą ir ją užsėjant žole.	Viršyta, dėl turėtų pagalbinių darbuotojų.

			02	Lauko klasės inventoriaus įsigijimas.	Lauko klasės	Proc.	30	80	80 proc. įsigytas lauko inventorius, nupirkti: edukaciniai tentai/lauko plakatai „Žvėrys“, „Vabzdžiai“, „Paukščiai“, lauko muzikinis stovėlis, „Grau Kiddy Cosy“ 40 vnt. kėdžių; atnaujintas ir papildytas lauko sporto inventorius: estafečių rinkinys su lankais, „Ninja“ juostų didysis komplektas, tuneliai, suolai-supynės.	Viršyta, dėl atsiradusio poreikio.
03	Kelti tikslingą pedagogų kvalifikaciją skatinant sklaidą.			Mokytojų tobulinančių kvalifikaciją skaičius	Vnt.	27	27	Vykdytas kryptingas pedagoginio personalo kvalifikacijos tobulinimas. 27 pedagogai kėlė kvalifikaciją.		
03	01	Tobulinti IKT žinias ir jų panaudojimą ugdomojoje veikloje.		Mokytojų proc. dalis	Proc.	30	80	80 proc. pedagogų tobulino IKT žinias ir jas naudojo ugdomojoje veikloje.	Viršyta, dėl atsiradusių galimybių.	
03	01	01	Analizuoti ir įsivertinti profesinį tobulėjimą.	Mokytojų proc. dalis	Proc.	100	100	100 proc. mokytojų atliko įsivertinimą ir atliko profesinio tobulėjimo analizę mokytojo metinio įsivertinimo formoje.		

			01	Atviros IKT veiklos	Atvirų IKT veiklų procentinė dalis	Proc.	30	30	Organizuotos atviros IKT veiklos įstaigos pedagogams ir ugdytinių tėvams.	
			02	Mokymai gilinant žinias IKT ir STEM srityje.	Mokymų skaičius procentais	Proc.	70	70	70 proc. visų organizuotų mokymų buvo susieti su STEAM ir IKT sritimi.	
			03	Sensorinio kambario atidarymas, priemonių ir literatūros pristatymas	Dalyvių skaičius	Vnt.	27	27	Sensorinio kambario atidaryme, priemonių ir literatūros pristatyme dalyvavo 28 pedagogai	
			04	STEAM kambario naujų priemonių pristatymas	Dalyvaujančių mokinių skaičius	Vnt.	20	40	STEAM kambario naujų priemonių pristatyme dalyvavo 28 pedagogai, 41 ugdytinis ir 97 ugdytinių tėvai.	Viršyta, nes, neplanuotai suteikta galimybė dalyvauti 97 ugdytinių tėvams STEAM kambario priemonių pristatyme.

			05	Pedagogų dalijimasis gerąja patirtimi STEAM ugdymo srityje.	Pravestų mokymų skaičius procentais	Proc.	10	25	25 proc. pedagogų dalijosi gerąja patirtimi STEAM ugdymo srityje su savo organizacijos pedagogais.	Viršyta, 25 proc. pedagogų dalijosi gerąja patirtimi STEAM ugdymo srityje su Pasvalio, bei Dembavos pedagogais.
--	--	--	----	---	-------------------------------------	-------	----	----	--	---

FINANSAVIMO ŠALTINIŲ SUVESTINĖ

Tūkst. Eur

Finansavimo šaltiniai	2023-ųjų metų asignavimų planas (įskaitant patikslinimus)	2023 m. metais panaudoti asignavimai (kasinės išlaidos)
1. IŠ VISO LĖŠŲ:	1089665.32	1068683.97
1.1. Išlaidoms		
iš jų darbo užmokesčiui	870664,00	870664,00
2. FINANSAVIMO ŠALTINIAI	1089665.32	1068683.97
2.1. Savivaldybės biudžetas, iš jo:	1088320.25	1067994.77
2.1.1. Savivaldybės biudžeto lėšos (SB)	536745.05	533652.28
2.1.2. Valstybės biudžeto specialiosios tikslinės dotacijos lėšos valstybės funkcijoms atlikti (VBSF)		
2.1.3. Valstybės biudžeto specialiosios tikslinės dotacijos lėšos regioninėms įstaigoms ir klasėms finansuoti (VBSR)		
2.1.4. Įstaigų pajamos už paslaugas (SP)	92665,20	82602,53
2.1.5. Valstybės biudžeto lėšos (VB)	453678.00	446507.96
2.1.6. Paskolos lėšos (P)		
2.1.7. Europos Sąjungos struktūrinių fondų lėšos (ES)	5232,00	5232,00
2.2. Kiti šaltiniai, iš viso:	1345,07	689,20
2.2.1. Gyventojų pajamų mokestis (GPM)	1345,07	689,20
2.2.2. Rėmėjų lėšos (RL)		
2.2.3. Kiti šaltiniai		