PATVIRTINTA
Vilniaus lopšelio-darželio „Vandenis“
direktoriaus 2024 m. sausio 22 d.
įsakymu Nr. V-20

VILNIAUS LOPŠELIS-DARŽELIS „VANDENIS“

Graži, graži tėvynė mano –
Ir upeliukai, ir miškai.
Kur mūsų protėviai gyveno
Ir kur užaugo jų vaikai.
Tave aš gerbsiu ir mylėsiu,
Kiek mano mažos jėgos leis.
Užaugęs ginti tave padėsiu,
Didvyrių eisime keliais...

Vydūnas., „Tėvelių nameliai“

RESPUBLIKINĖS IKIMOKYKLINIO IR PRIEŠMOKYKLINIO AMŽIAUS VAIKŲ KŪRYBINĖS STEAM PARODOS „LIETUVA VAIKO AKIMIS“ NUOSTATAI

Vasario mėnuo atneša džiugią visos šalies piliečių šventę Vasario 16-ąją, Lietuvos valstybės atkūrimo dieną. Šią dieną vaikučiai prisimena su šypsena, švęsdami Lietuvos gimtadienį. Meilę ir pagarbą Tėvynei, pilietiškumo daigelius puoselėjame ugdytinių širdyse nuo pat mažens. Tiek ugdymo įstaigose, tiek šeimose daug kalbame, diskutuojame apie iškovotą laisvę, apie mūsų krašto didybę, istoriją, gamtos, istorijos paminklus kitas įžymias savo miesto, miestelio vietas. Mokome mažuosius gerais darbais garsinti ir kurti Lietuvos istoriją, nuolat pasakojame ugdytiniams, koks turėtų būti tikras savo krašto patriotas, mylintis Lietuvą, jos istoriją, tačiau vaikams norisi iš arčiau prisiliesti prie mūsų krašto istorijos, kuri išliks jiems atmintyje visą likusį gyvenimą. Kviečiame šalies ikimokyklinio ir priešmokyklinio ugdymo įstaigų vaikučius, pedagogus, tėvelius tapti Lietuvos patriotais, didžiuotis savo istorija, gamta ir kartu su vaikučiais tyrinėti Lietuvos žemėlapį, apmąstyti – kokia istorija slypi kiekviename jo lopinėlyje.

I. BENDROSIOS NUOSTATOS

1. Respublikinės ikimokyklinio ir priešmokyklinio amžiaus vaikų kūrybinės STEAM parodos „Lietuva vaiko akimis“ (toliau – kūrybinė STEAM paroda) nuostatai reglamentuoja parodos tikslą, uždavinius, organizavimo tvarką, eigą ir reikalavimus darbams.

2. Kūrybinę STEAM parodą inicijuoja Vilniaus lopšelio-darželio „Vandenis“ direktorė Sandra Keršienė.

3. Kūrybinę STEAM parodą organizuoja Vilniaus lopšelio-darželio „Vandenis“ ikimokyklinio ugdymo mokytoja Gintarė Sokaitė-Michailovienė, priešmokyklinio ugdymo mokytoja Dovilė Laimikienė.

4. Kūrybinę STEAM parodą koordinuoja – Vilniaus lopšelio-darželio „Vandenis“ direktorė Sandra Kerširnė, l.e.p. direktoriaus pavaduotoja ugdymui Ingrida Batalovienė.

5. Kūrybinės STEAM parodos nuostatai skelbiami Vilniaus lopšelio-darželio „Vandenis“ tinklalapyje: https://darzelisvandenis.lt/.

II. PARODOS TIKSLAS IR UŽDAVINIAI

6. Tikslas – įtraukti ikimokyklinio ir priešmokyklinio amžiaus vaikus, mokytojus į aktyvią kūrybinę STEAM veiklą, tyrinėjant Lietuvos žemėlapį, savo miestą, žymias Lietuvos vietas.

7. Uždaviniai:

7.1. Sudaryti galimybes vaikams ugdytis kūrybiškumą, meninius gebėjimus, saviraišką įgyvendinant kūrybines idėjas, pasitelkiant įvairias raiškos priemones.

7.2. Ieškoti naujų, interaktyvių būdų, kurie motyvuotų mažuosius domėtis, plėsti supratimą apie savo gimtąją šalį: tradicijas, papročius, gamtą, miestus, žymias vietas, žmones ir pan.

7.3. Įprasminti svarbią datą Lietuvai, Vasario 16-osios dienos minėjimą kūrybiniais darbais.

7.4. Plėtoti bendradarbiavimą tarp šalies ikimokyklinio ir priešmokyklinio ugdymo įstaigų, dalinanti geraja patirtimi STEAM ugdymo srityje.

III. PARODOS DALYVIAI

8. Kūrybinėje STEAM parodoje kviečiami dalyvauti šalies ikimokyklinio ir priešmokyklinio ugdymo įstaigų ugdytiniai, pedagogai, tėvai/globėjai.

IV. ORGANIZAVIMO TVARKA

9. Kūrybinė STEAM paroda organizuojama nuo 2024 m. sausio 29 d. iki vasario 16 d.

10. Norintys dalyvauti Kūrybinėje STEAM parodoje ikimokyklinio ir priešmokyklinio ugdymo mokytojai kviečiami registruotis **iki 2024 m. vasario 11 d.**

Registracijos nuoroda: https://forms.gle/3GMxykh4qjrHjpmw6

11. Kūrybinės STEAM parodos organizavimas:

11.1. Ikimokyklinio ir priešmokyklinio amžiaus vaikai kartu su mokytojais tyrinėja Lietuvos žemėlapį, susipažįsta su Lietuvos istorija, gamta, žymiais objektais;

11.2. Ant A3 ar didesnio formato popieriaus sukuria kūrinį Lietuvos kontūre (pvz. 1 priedas).

11.3. Kūrinį galima kurti naudojant įvairias dailės technikas, pasitelkiant įvairias meninės raiškos priemones, gamtines ir/ar antrines žaliavas ir kt. (pvz. dažus, megztas, nuveltas, nulipdytas priemones, kamštelius, popieriaus/medžiagos skiautes ir kt.)

11.4. Kūrinyje atsispindi pasirinktinai su Lietuvos istorija, gamta, gyvūnais ar simboliais (vėliavos spalvos ir kt., susiję motyvai.

11.5. Dalyvaujant kūrybinėje STEAM parodoje, pritaikyti STEAM metodą, pvz.:

S – skatinti vaikų smalsumą tyrinėti, ieškoti ir atrasti informacijos apie Lietuvą. Pavyzdžiui, Lietuvos miestų ir regionų vėliavos, pilys ir dvarai, kalnai ir piliakalniai, muziejai, tautiniai drabužiai, tradiciniai patiekalai, gyvūnija, miškai, vandens telkiniai, tiltai, namai ir pastatai ir kt.

T – dirbdami komandose, vaikai skatinami sukurti kuo daugiau idėjų projektui įgyvendinti, t. y., ką galima suprojektuoti ar pasigaminti. Pasitelkus įvairias technologijas ir prietaisus (liniuotes, skaičiuotuvus, planšetinius kompiuterius, QR kodus, garso ir vaizdo įrašus ir kt.) numato, kokių daiktų ir medžiagų reikės idėjoms įgyvendinti, pabando sukurti pavyzdį, o esant poreikiui jį patobulina. Pvz., iš kartono kerpa medžius, lanksto paukščius, bokštus, piliakalnius; iš siūlų, medžiagų skiautelių kuria drabužius, plastilino lipdo ežerus ir upes, iš perdirbtų kamštelių dėlioja miestų pavadinimus ir kt.

E – iš turimų medžiagų, pasirinkta technika, vaikai kuria, projektuoja ir konstruoja Lietuvos žemėlapio kontūre kūrybinį darbą.

A – pasitelkiant kūrybiškumą ir fantaziją, vaikai perteikia savo sumanymus žemėlapio kontūre (pvz., braižo, tapo, piešia, klijuoja, modeliuoja, spalvina, dekoruoja ir kt.).

M – vaikai matuoja, analizuoja duomenis, aiškinasi rezultatus (pvz., suskaičiuoja, kiek ir kokių kaladėlių prireikė bokštui pastatyti. Kuris piliakalnis aukščiausias / žemiausias? Kiek Lietuvoje ežerų ir upių? Kuri Lietuvos upė ilgiausia – trumpiausia, kuris ežeras didžiausias – mažiausiais? Kiek ir kokiam mieste yra muziejų? Kuris Lietuvos gyvūnas didžiausias – mažiausias, greičiausias? Koks atstumas tarp Lietuvos miestų? Kiek žmonių gyvename skirtinguose Lietuvos miestuose? ir kt.).

12. Pateikiamos nuotraukos turi būti geros kokybės, dydis nereglamentuojamas. Kiekvienas dalyvis gali pateikti iki 2 darbų, kurie turi atitikti parodos nuostatus. Publikuojant nuotraukas socialinio tinklo grupėje nurodyti įstaigos pavadinimą, pedagogo vardą ir pavardę/autoriaus vardą ar grupės pavadinimą, kūrinio pavadinimą. Duomenys bus tvarkomi ugdymo, darbų viešinimo tikslais.

13. Kūrybinės STEAM parodos dalyviai nufotografuoja kūrinį, gali pasidalinti parodos organizavimo akimirkomis socialinio tinklo Facebook grupėje – Kūrybinė STEAM paroda „Lietuva vaikų akimis“ - *https://www.facebook.com/groups/293458597071532?locale=lt_LT*

14. Detalesnę informaciją teikia Vilniaus lopšelio-darželio „Vandenis“ l.e.p. direktoriaus pavaduotoja ugdymui Ingrida Batalovienė el. paštu renginiai.vandenis@gmail.com.

15. Kūrybinės STEAM parodos kūriniai bus publikuojami sukurtame video įraše - sveikinime Lietuvai.

V. BAIGIAMOSIOS NUOSTATOS

16. Visi kūrybinės STEAM parodos dalyviai bus apdovanojami elektroniniais padėkos raštais, pažymomis apie dalyvavimą parodoje.

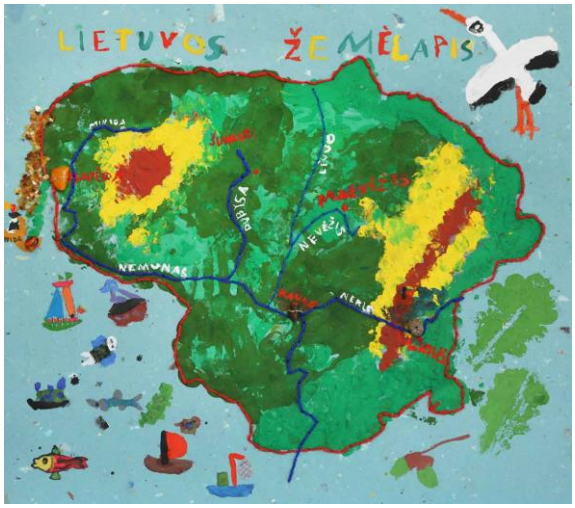
17. Padėkos raštus ir pažymas išsiųsime dalyvio registracijoje nurodytu elektroniniu paštu.

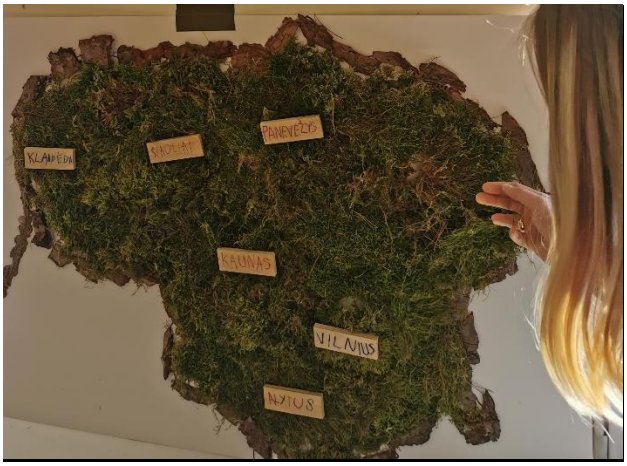
18. Registruodamiesi kūrybinėje STEAM parodoje, dalyviai sutinka, kad informacija parodos organizavimo tikslais apie dalyvius bus naudojama (skelbiama) organizatorių interneto svetainėje, spaudoje ir (ar) kituose informavimo šaltiniuose, siekiant informuoti apie parodos eigą ir rezultatus, parodos organizatorių veiklos viešinimo, žinomumo tikslu. Dalyvavimas šioje parodoje reiškia parodos dalyvio (-ių) sutikimą su visomis parodos organizavimo sąlygomis.

Priedas Nr.1

VILNIAUS LOPŠELIS-DARŽELIS „VANDENIS“

KŪRYBINIŲ STEAM DARBŲ PAVYZDŽIAI:





Nuotraukų šaltinis: google.lt vaizdai.