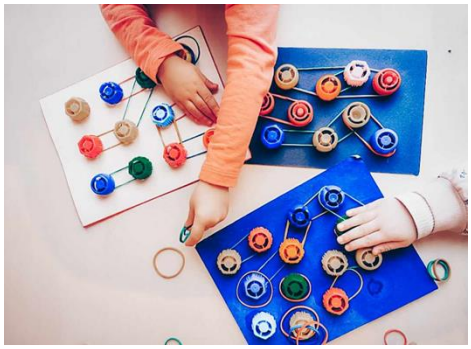
PATVIRTINA
Vilniaus lopšelio-darželio „Vandenis“
direktoriaus 2025 m. sausio 7 d.
įsakymu Nr. V-4

# RESPUBLIKINIO IKIMOKYKLINIO UGDYMO ĮSTAIGŲ VAIKŲ, TĖVŲ IR PEDAGOGŲ APLINKOSAUGINIO PROJEKTO „ŽAIDŽIAME TVARIAI: KŪRYBIŠKI STALO ŽAIDIMAI IŠ ANTRINIŲ ŽALIAVŲ“ NUOSTATAI



*Stalo žaidimai yra puiki ugdymo priemonė, skatinanti vaikų kūrybiškumą, loginį mąstymą bei bendradarbiavimą. Jie suteikia galimybę vaikams lavinti problemų sprendimo įgūdžius per žaidimą, kurį papildo džiaugsmas ir mokymosi malonumas. Kuriant žaidimus pasitelkiant STEAM metodą (mokslas, technologijos, inžinerija, menai ir matematika), ugdytiniai ne tik gilina savo žinias šiose srityse, bet ir atranda kūrybiškus sprendimus realioms gyvenimo situacijoms.*

*Projekto „Žaidžiame tvariai: kūrybiški stalo žaidimai iš antrinių žaliavų“ siekis – atkreipti dėmesį į aplinkosaugos svarbą ir tvarumo vertybes. Naudodami antrines žaliavas žaidimų kūrimui, vaikai mokosi tvarumo principų, ugdo ekologinį sąmoningumą ir supranta, kaip galima iš naujo pritaikyti, perdirbti ar panaudoti medžiagas kūrybingiems tikslams.*

## 1. BENDROSIOS NUOSTATOS

1. Vilniaus lopšelio-darželio „Vandenis“ Respublikinio ikimokyklinio ugdymo įstaigų vaikų, tėvų ir pedagogų STEAM ilgalaikio projekto *„Žaidžiame tvariai: kūrybiški stalo žaidimai iš antrinių žaliavų“* (toliau – Projektas) nuostatai reglamentuoja Projekto tikslus, uždavinius, organizavimo ir vykdymo tvarką, baigiamąsias nuostatas.

2. Projektą organizuoja ir inicijuoja – Vilniaus lopšelio-darželio „Vandenis“ ikimokyklinio ugdymo mokytoja Inga Stanulevič.

3. Projektą koordinuoja – Vilniaus lopšelio-darželio „Vandenis“ direktoriaus pavaduotoja ugdymui Ingrida Batalovienė.

## II. TIKSLAS IR UŽDAVINIAI

4. Tikslas - ugdyti ikimokyklinio ir priešmokyklinio amžiaus vaikų ekologinį sąmoningumą ir kūrybiškumą, skatinant juos pasitelkti STEAM metodą kuriant inovatyvius stalo žaidimus iš antrinių žaliavų.

5. Uždaviniai:

5.1. Inovatyviai taikyti STEAM metodą stalo žaidimų kūrimo procese, įtraukiant antrinių žaliavų panaudojimą kaip pagrindinį kūrybos elementą.

5.2. Integruoti STEAM metodo elementus į kasdieninę ikimokyklinio ir priešmokyklinio amžiaus vaikų ugdymo veiklą, skatinant ekologinį sąmoningumą ir kūrybiškumą.

5.3. Ugdyti vaikų bendradarbiavimo ir komandinio darbo įgūdžius, įtraukiant juos į kūrybinius procesus, kuriuose jie kartu kurs inovatyvius žaidimus iš antrinių žaliavų.

5.4. Skatinti ugdymo įstaigų bendradarbiavimą, dalijantis geraja patirtimi ir idėjomis, susijusiomis su STEAM metodo taikymu ir ekologinio sąmoningumo ugdymu.

## III. DALYVIAI

6. Projekte kviečiami dalyvauti Respublikos ikimokyklinio ir priešmokyklinio amžiaus vaikai kartu su savo mokytojomis bei tėveliais (globėjais, rūpintojais).

## IV. PROJEKTO ORGANIZAVIMAS IR DARBŲ PATEIKIMO TVARKA

7. Projektas vykdomas nuo 2025 m. sausio 13 d. iki 2025 m. vasario 28 d. Po šio termino nuotraukos į Facebook grupę nebekeliamos.

8. Vaikai, kartu su mokytojomis ar tėveliais (globėjais, rūpintojais), laisvai pasirinkdami priemones ir technikas, kuria stalo žaidimus, į procesą integruodami STEAM metodą arba jo elementus.

9. Projekto metu sukurtų stalo žaidimų iš antrinių žaliavų nuotraukomis pedagogai dalinasi socialinio tinklo Facebook grupėje – „Žaidžiame tvariai: kūrybiški stalo žaidimai iš antrinių žaliavų“ nuoroda: https://www.facebook.com/groups/545402411803465?locale=lt_LT

10. Nuotraukų pateikimo taisyklės: nuotraukos turi būti kokybiškos, JPG formato. Kartu su nuotrauka teksto laukelyje nurodoma: miestas; ugdymo įstaigos pavadinimas; grupės pavadinimas, ugdytinių amžius; mokytojo vardas, pavardė, el. paštas (padėkoms ir pažymoms); tėvų (globėjų) vardas, pavardė.

11. Kartu su žaidimo nuotrauka pridedamas trumpas stalo žaidimo aprašymas: žaidimo tikslas ir žaidimo taisyklės. Pavyzdys: žr. **Priedas Nr. 1.**

12. Norintys dalyvauti projekte kviečiami registruotis pagal pateiktą nuorodą: https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSdMzoBpxQC2_t-2CTRXZoEDo-R89SfQZAEzbKzZaiN23yZ7uw/viewform?usp=dialog

13. Iškilus klausimams, detalesnę informaciją teikia Vilniaus lopšelio - darželio „Vandenis“ mokytoja Inga Stanulevič tel. +370 61330373 arba el. paštu inga.stanulevic85@gmail.com

## V. BAIGIAMOSIOS NUOSTATOS

14. Visi dalyviai, sėkmingai įgyvendinę projektą, gaus organizatorių padėką ir elektroninę pažymą, patvirtinančią jų dalyvavimą Projekte.

15. Projekto organizatoriai pasilieka teisę viešai publikuoti dalyvių atsiųstas nuotraukas internete bei eksponuoti kūrybinius darbus, kurie atitinka Projekto nuostatus.

16. Projekto dalyviai užsiregistravę Projekte patvirtina, kad sutinka, jog Projekto metu fotografuota medžiaga būtų naudojama (skelbiama) socialiniame Facebook tinkle ir (ar) kituose informavimo šaltiniuose.

17. Dalyvavimas Projekte reiškia dalyvių sutikimą su visomis Projekto sąlygomis.

_____

**Priedas Nr. 1**

**Stalo žaidimo aprašymo pavyzdys**

**„Kamštelių labirintas: STEAM Iššūkis“**

**Žaidimo aprašymas:**

Šis stalo žaidimas, pagamintas iš antrinių žaliavų, skirtas lavinti vaikų smulkiąją motoriką, problemų sprendimo, kūrybiškumo ir aplinkosaugos įgūdžius. Vaikai, naudodami gumeles, turi sujungti buteliukų kamštelius ant lentos, vadovaudamiesi tam tikromis taisyklėmis. Žaidimas gali būti pritaikomas skirtingo amžiaus vaikams, atsižvelgiant į jų gebėjimų lygį.

**Žaidimo tikslas:**

Ugdyti vaikų motorikos įgūdžius, skatinti kūrybinį mąstymą ir sprendimų priėmimą, pritaikant žaidimą pagal jų amžiaus grupės galimybes.

**Taisyklės pagal amžiaus grupes:**

*2–3 metų vaikams:*

Sujungti kamštelius gumelėmis pagal spalvas (pvz., raudona guma jungia raudonus kamštelius).

*4–6 metų vaikams:*

Sujungti tam tikrą skaičių kamštelių pagal mokytojo nurodymus, formuojant paprastas geometrines formas.

*6 metų ir vyresniems vaikams:*

Sujungti kamštelius pagal matematikos užduotis (pvz., sudėti 2 ir 3 kamštelius, kad gautųsi 5), arba sukurti sudėtingesnius raštus pagal trafaretą.

**Žaidimo universalumas:**

Šis žaidimas yra puikiai pritaikomas skirtingo amžiaus vaikams, nes jame gali būti lengvai keičiamas sudėtingumo lygis pagal vaikų gebėjimus. Tai leidžia ne tik lavinti skirtingus įgūdžius, bet ir skatinti vaikus mokytis per žaidimą.