

PATVIRTINTA
Vilniaus lopšelio-darželio „Gilužis“
direktoriaus 2026 m. rugsėjo 17 d.
įsakymu Nr. V-85

**RESPUBLIKINIO IKIMOKYKLINIO IR PRIEŠMOKYKLINIO UGDYMO ĮSTAIGŲ
BENDRUOMENIŲ STEAM PROJEKTO „KURIU SAVO MIESTĄ IR JO HEROJUS“
(„MINECRAFT“ ĮKVĖPTOS KŪRYBINĖS STEAM VEIKLOS)
NUOSTATAI**

I. BENDROSIOS NUOSTATOS

1. Respublikinio ikimokyklinio ir priešmokyklinio ugdymo įstaigų bendruomenių STEAM projekto „Kuriu savo miestą ir jo herojus“ (toliau – Projektas), nuostatai reglamentuoja Projekto tikslą, uždavinius, dalyvius, organizavimo ir kūrybinių veiklų pristatymo tvarką bei vykdymo terminus.

2. Projektą organizuoja Vilniaus lopšelis-darželis „Gilužis“, Vydūno g. 11A, LT-06208, Vilnius, tel. (+370) 5 230 7630, el. p rastine@giluzis.vilnius.lm.lt

3. Projekto iniciatorės ir organizatorės – mokytojos Audronė Lazauskienė, Donata Lenartavičienė ir Milda Litvincevienė.

4. Projektą koordinuoja – l. e. p. direktoriaus pavaduotoja ugdymui Deimantė Šklėrienė.

5. Projekto nuostatai skelbiami Vilniaus lopšelio-darželio „Gilužis“ interneto svetainėje ir socialinio tinklo „Facebook“ grupėje „AUKLĖTOJA AUKLĖTOJAI“ (idėjos, darbeliai, pamokėlių planai).

6. Projektas grindžiamas patirtinio ir STEAM ugdymo principais, integruojant gamtos mokslų, technologijų, inžinerijos, menų ir matematikos elementus, sudarant vaikams galimybes kurti, tyrinėti, konstruoti, eksperimentuoti, spręsti problemas ir bendradarbiauti, o pedagogams ir šeimos nariams – įsitraukti į vaikų kūrybinį ir pažintinį procesą, jį palaikyti ir praturtinti.

7. „Minecraft“ tematika Projekte pasitelkiama kaip vaikams artimas kūrybinis kontekstas, inspiruojantis projektavimo, konstravimo, tyrinėjimo ir kūrybinio pasakojimo veiklas. Projektas nėra oficialus „Minecraft“ projektas ir nėra susijęs su „Mojang“ ar „Microsoft“.

II. TIKSLAS IR UŽDAVINIAI

8. Projekto tikslas – sudaryti sąlygas ikimokyklinio ir priešmokyklinio amžiaus vaikams per patirtines, kūrybines ir žaidybines STEAM veiklas plėtoti kūrybiškumą, erdvinį ir loginį mąstymą, problemų sprendimo, konstravimo, bendradarbiavimo, komunikavimo ir socialinius gebėjimus.

9. Uždaviniai:

9.1. skatinti vaikų kūrybiškumą, vaizduotę ir erdvinį suvokimą, sudarant galimybes planuoti, projektuoti ir konstruoti miestus, statinius bei jų elementus iš įvairių saugių medžiagų ir priemonių – konstruktorių, kartoninių dėžių, kempinėlių, medinių kaladėlių, gamtinių, antrinių ir kitų medžiagų. Kuriant statinius, pasitelkti kvadratinės ir kubinės formas, būdingas „Minecraft“ įkvėptai Projekto stilistikai. Skatinti vaikus kurti originalius miesto veikėjus ir herojus, naudojant įvairias kūrybines technikas – konstravimą, piešimą, aplikavimą, lipdymą, popieriaus lankstymą ir kt.;

9.2. ugdyti vaikų socialinius ir bendradarbiavimo gebėjimus – mokytis dirbti komandoje, tartis dėl bendro miesto plano, numatyti jame namų, kelių, parkų, tiltų ir kitų objektų vietą, pasiskirstyti užduotimis ir atsakomybėmis, dalytis priemonėmis, padėti vieni kitiems įgyvendinti sumanymus bei pagarbiai vertinti kitų vaikų idėjas ir sukurtus darbus;

9.3. plėtoti vaikų logikos, matematikos ir STEAM pradmenis bei inžinerinį mąstymą. Skatinti pažinti ir įvardyti geometrines figūras bei erdvines formas (kvadratą, stačiakampį, kubą ir kt.), lyginti ir matuoti statinių bei kitų konstrukcijų dydžius, skaičiuoti panaudotus „blokus“. Tyrinėti konstrukcijų stabilumą ir pusiausvyrą, suprasti konstravimo eiliškumą, dalių tarpusavio jungimą ir jų išdėstymo svarbą;

9.4. skatinti vaikų tyrinėjimą ir problemų sprendimą – kelti klausimus, numatyti galimus sprendimus, išbandyti skirtingus konstravimo būdus, stebėti rezultata, pastebėti nesėkmes, koreguoti ir tobulinti savo sumanymus;

9.5. plėtoti vaikų kalbinę raišką, kūrybinį pasakojimą ir socialinius emocinius gebėjimus – kurti miesto ir jo herojų istorijas, sugalvoti veikėjų vardus, išskirtines savybes, gebėjimus ir prasmingas misijas (pvz., saugoti gamtą, padėti kitiems, rūpintis gyvūnais), kurti miesto gyvenimo taisykles, reikšti savo mintis ir jausmus bei drąsiai pristatyti sukurtą statinį, miestą ar herojų kitiems;

9.6. skatinti ugdymo įstaigos bendruomenės bendradarbiavimą, įtraukiant pedagogus ir šeimos narius į vaikų kūrybinių idėjų palaikymą, bendras STEAM veiklas ir Projekto įgyvendinimą.

III. DALYVIAI

10. Projekte kviečiamos dalyvauti Lietuvos ikimokyklinį ir priešmokyklinį ugdymą vykdančių įstaigų bendruomenės: ugdytiniai, pedagogai ir ugdytinių tėvai (globėjai, rūpintojai).

11. Projekto kūrybinės veiklos gali būti įgyvendinamos individualiai, vaikų grupėse arba vaikams bendradarbiaujant su pedagogais ir šeimos nariais.

12. Dalyvių skaičius iš vienos ugdymo įstaigos neribojamas.

IV. PROJEKTO ORGANIZAVIMAS IR VYKDYMAS

13. Projektas vykdomas nuo 2026 m. rugsėjo 30 d. iki 2026 m. lapkričio 30 d.

14. Projekte dalyvaujantys pedagogai ir ugdytinių tėvai (globėjai, rūpintojai) kviečiami prisijungti prie uždaro socialinio tinklo „Facebook“ grupės „Kuriu savo miestą ir jo herojus“, kurioje skelbiama su Projektu susijusi informacija ir dalijamasi įgyvendintų veiklų rezultatais.

15. Pedagogai ir šeimos nariai skatinami palaikyti vaikų iniciatyvas ir kūrybinius sumanymus, sudaryti sąlygas vaikams kuo savarankiškiau tyrinėti, eksperimentuoti, ieškoti sprendimų, išbandyti savo idėjas ir jas tobulinti.

16. Projekto pabaigoje ugdymo įstaigos gali organizuoti „Miesto atidarymo šventę“, kurios metu vaikai pristato sukurtą miestą, statinius ir herojus, rengia ekskursiją po sukurtą miestą, pasakoja jo istorijas ir dalijasi kūrybiniais atradimais. Vaikai gali įsikūnyti į savo sukurtus herojus, naudodami pačių pasigamintas kaukes, kostiumų detales ar kitus atributus.

V. PROJEKTO VEIKLŲ REZULTATŲ PATEIKIMO TVARKA

17. Projekto veiklas ir jų rezultatus atspindinčios nuotraukos įkeliamos į uždara socialinio tinklo „Facebook“ grupę „Kuriu savo miestą ir jo herojus“ iki 2026 m. _____ d.

18. Vienai Projekto veiklai pristatyti rekomenduojama pateikti 1–3 kokybiškas JPG arba JPEG formato nuotraukas. Kartu nurodomas ugdymo įstaigos pavadinimas, grupė ir (ar) vaikų amžius, veiklos ar darbo pavadinimas, veiklą koordinavusio pedagogo vardas ir pavardė. Jei veikla įgyvendinta kartu su šeima, tai galima nurodyti veiklos aprašyme. Pageidaujant pateikiamas trumpas kūrybinio sumanymo, iššūkio ar atrasto sprendimo aprašymas.

19. Projekto veiklų nuotraukose neturi būti matomi vaikų veidai ar kiti vaikų aiškiai identifikuojantys duomenys.

20. Vaikų vardai ir pavardės Projekto „Facebook“ grupėje nenurodomi.

21. Pateikiama medžiaga turi atitikti Projekto temą, tikslą, uždavinius ir šių nuostatų reikalavimus. Projekto organizatoriai gali neskelbti šių reikalavimų neatitinkančios medžiagos.

22. Kilus klausimų dėl Projekto organizavimo, galima kreiptis el. paštu la.audrone@gmail.com.

VI. PADĖKOS IR PAŽYMONS

23. Projektas nėra konkursas, todėl dalyvių kūrybinės veiklos ir darbai tarpusavyje nevertinami, vietos ir nominacijos neskiriamos.

24. Projekte dalyvavusiems ugdytiniams ir šeimoms parengiami padėkos raštai, o pedagogams – padėkos raštai ir dalyvavimą Projekte patvirtinančios pažymos.

25. Informacija apie padėkos raštų ir pažymų pateikimą skelbiama uždaroje socialinio tinklo „Facebook“ grupėje „Kuriu savo miestą ir jo herojus“.

VII. BAIGIAMOSIOS NUOSTATOS

26. Pateikdamas Projekto veiklą ar kūrybinių darbų nuotraukas, asmuo patvirtina, kad turi teisę jas pateikti ir kad jų naudojimas Projekto tikslais nepažeidžia kitų asmenų teisių.

27. Projektui pateiktos kūrybinių darbų ir veiklą nuotraukos gali būti neatlygintinai naudojamos Projekto įgyvendinimo, rezultatų pristatymo ir edukacinės sklaidos tikslais.

28. Projekto metu pateikti asmens duomenys tvarkomi tik Projekto organizavimo, dalyvių informavimo, padėkos raštų ir pažymų rengimo bei Projekto rezultatų sklaidos tikslais.

29. Projekto organizatoriai, esant objektyvioms aplinkybėms, gali keisti Projekto vykdymo terminus ar organizavimo tvarką, apie pakeitimus informuodami Projekto dalyvius.