

## RESPUBLIKINIO IKIMOKYKLINIO IR PRIEŠMOKYKLINIO UGDYMO ĮSTAIGŲ STEAM PROJEKTO

### „KURIU STALO ŽAIDIMĄ“ NUOSTATAI

#### I. SKYRIUS BENDROSIOS NUOSTATOS

1. Respublikinio ikimokyklinio ir priešmokyklinio ugdymo įstaigų projekto „Kuriu stalo žaidimą“ nuostatai reglamentuoja projekto tikslus ir uždavinius, organizavimą ir trukmę, baigiamąsias nuostatas.
2. **Projekto aktualumas:** net ir įsivyraujant šiuolaikinėms technologijoms, įvairūs stalo žaidimai nepraranda savo vertės ir aktualumo. Itin didelė jų įtaka lavinant strateginį, loginį mąstymą, gebėjimą sukaupti ir koncentruoti dėmesį, planuoti ir spręsti problemas. Žaidimuose galima integruoti įvairias ugdymo sritis – socialinio bendravimo, pažintinius gebėjimus, skaičiavimo ir matavimo, skaitymo ir rašymo įgūdžius, komandinį darbą ir mokėjimą mokytis. Ne ką mažiau įdomus ir naudingas ir stalo žaidimų kūrimas, į kurį gali būti integruojami įvairūs STEAM (science, technology, engineering, art, math) gebėjimai, kai kuriama žaidimo idėja, projektas, dizainas, išbandomos jo taisyklės. Į šią kūrybą gali įsijungti pedagogai, vaikai, jų šeimos. Tai skatina bendravimą, kūrybiškumą, bendradarbiavimą.
3. Projektą koordinuoja ir organizuoja Panevėžio lopšelio-darželio „Žibutė“ IU mokytojos:  
IU mokytoja metodininkė Jolanta Lašininė, tel. +37064618478  
IU mokytoja metodininkė Daiva Galvonienė, tel. +37068370493  
IU mokytoja metodininkė Inga Zelionkienė, tel. +37067172144

#### II. SKYRIUS TIKSLAI IR UŽDAVINIAI

4. **Tikslas** – projekto dalyviai kurs stalo žaidimus, skirtus ikimokyklinio amžiaus vaikams, panaudodami STEAM ugdymo metodus.
5. **Uždaviniai:**
  - 5.1 vaikai žais įvairius stalo žaidimus, plėtodami komunikacinę, pažintinę, STEAM ir kūrybinę patirtį žaisdami įvairius stalo žaidimus;
  - 5.2 pedagogai, ugdytiniai, jų šeimos nariai kurs stalo žaidimus, panaudodami įvairias ugdymosi sritis ir kompetencijas, žais juos, dalinsis įspūdžiais ir emocijomis;
  - 5.3 ugdysis pedagogų kūrybiškumas, išradingumas organizuojant ugdymo(si) procesą įtraukiant į jį stalo žaidimus, siekiant geresnės, įtraukesnės ugdymo(si) kokybės;

5.4 plėtosis švietimo įstaigų ir jų bendruomenių bendradarbiavimas ir dalinimasis patirtimi.

### III. SKYRIUS ORGANIZAVIMAS IR TRUKMĖ

6. Projekte kviečiami dalyvauti visų Respublikos ikimokyklinių ir priešmokyklinio ugdymo įstaigų vaikai, jų tėvai, pedagogai, švietimo pagalbos specialistai.

7. Projekto trukmė nuo 2023 metų vasario 15 d. iki 2023 metų gegužės 1 dienos.

#### 8. Projekto organizavimo etapai:

1) Vaikai ugdymo įstaigose žais įvairius stalo žaidimus, kaups patirtį apie jų įvairovę, taisykles, dizainą;

2) Organizuojamos STEAM dirbtuvės stalo žaidimų kūrimui: aptariama idėja, kuriama žaidimo koncepcija, projektas, žaidimo taisyklės, dizainas. **Pageidautina, kad žaidimas integruotų bent kelias ugdymosi sritis;**

3) Sukurti žaidimai išbandomi, žaidžiant juos grupėje, pedagogai integruoja sukurtus stalo žaidimus į ugdymą procesą;

4) Sukurti žaidimai ir žaidimo jais akimirkos keliamos į socialinio tinklo facebook grupę „Kuriu stalo žaidimą“. Aprašyme trumpai nurodyti žaidimo idėją, specifiką, kokiam amžiui ir kokioms ugdymo sritims jis pritaikytas. Taip pat nurodyti autoriaus(ių) vardą ir pavardę, mokytojo vardą ir pavardę bei ugdymo įstaigą.

### IV. SKYRIUS BAIGIAMOSIOS NUOSTATOS

9. Projekto dalyviai (įstaigos) gaus Panevėžio lopšelio-darželio „Žibutė“ padėkas, IU/PU mokytojai – pažymas. Dalyviai socialinio tinklo facebook grupėje „Kuriu stalo žaidimą“ galės dalintis savo sukurtų žaidimų idėjomis, pritaikyti jas ugdymo veikloje.

10. Dalyviai atsako už pateiktą kūrinių autorystę ir originalumą.

11. Jei pateiktose nuotraukose matysis vaikų veidai, būtina turėti tėvų (globėjų) sutikimą, arba veidai turi būti uždengti.

12. Tėvai, pagaminę ir pristatę žaidimą atstovaus įstaigą, kurioje vaikas ugdomi.

13. Projekto dalyviai sutinka su visomis projekto sąlygomis.