PRITARTA
Anykščių švietimo pagalbos tarnybos
direktoriaus 2026 m. spalio 30 d.
Įsakymu Nr. V-92

PATVIRTINTA
Anykščių vaikų lopšelio-darželio
„Žiogelis“ direktoriaus 2026 m. spalio 26 d.
Įsakymu Nr. 49

RESPUBLIKINIO IKIMOKYKLINIO IR PRIEŠMOKYKLINIO UGDYMO ĮSTAIGŲ KŪRYBINIO-PATIRTINIO PROJEKTO „MANO SVAJONIŲ GYVŪNAS“ NUOSTATAI

„Svajok, kurk, atrask – kiekvienas gyvūnas turi savo istoriją!“

I SKYRIUS
BENDROSIOS NUOSTATOS

1. Respublikinio ikimokyklinio ir priešmokyklinio ugdymo įstaigų kūrybinio-patirtinio projekto (toliau – Projektas) „Mano svajonių gyvūnas“ nuostatai (toliau – Nuostatai) reglamentuoja projekto tikslą, uždavinius, dalyvius, organizavimo ir kūrybinių darbų pateikimo tvarką.
2. Projekto rengėjai ir vykdytojai: Anykščių vaikų lopšelis-darželis „Žiogelis“, K. Ladigos g. 3, LT29113 Anykščiai, el. p. ziogelis@res.lt, Anykščių švietimo pagalbos tarnyba, Muziejaus g. 20, LT29147 Anykščiai, ikimokyklinio ugdymo mokytojos Fortūnata Bironienė ir Rita Jurkėnienė, direktoriaus pavaduotoja ugdymui Asta Majauskienė.
3. Projekto trukmė: **2026 m. lapkričio 5 d. - gruodžio 30 d.**
4. Projekto nuostatai skelbiami Anykščių vaikų lopšelio-darželio „Žiogelis“ tinklalapyje https://anyksciuziogelis.lt/, Anykščių švietimo pagalbos tarnybos tinklapyje www.anyksciuspt.lt bei socialinio tinklo „Facebook“ grupėje „MANO SVAJONIŲ GYVŪNAS“. www.facebook.com/groups/1639564067953489/
5. Projekto kontaktinis asmuo: ikimokyklinio ugdymo mokytoja Fortūnata Bironienė, el. p. , tel. Nr. boruzeliu1@anyksciuziogelis.lt . +37038151538

II SKYRIUS
TIKSLAS IR UŽDAVINIAI

6. Tikslas – ugdyti ikimokyklinio ir priešmokyklinio amžiaus vaikų kūrybiškumą, vaizduotę, pažinimo, komunikavimo ir socialinius emocinius gebėjimus per kūrybines ir STEAM veiklas, skatinant domėjimąsi gyvūnų pasauliu, empatiją ir atsakingą santykį su gyvąja gamta.
7. Uždaviniai:
   7.1. skatinti vaikų smalsumą ir domėjimąsi gyvūnų pasauliu, ugdant pažinimo gebėjimus, empatiją ir atsakingą požiūrį į gyvąją gamtą;
   7.2. plėtoti STEAM kompetencijas, integruojant mokslo, technologijų, inžinerijos, meno ir matematikos elementus kuriant svajonių gyvūną;

7.3. lavinti vaikų kalbinius, komunikavimo, problemų sprendimo, susitarimo ir planavimo gebėjimus pasakojant apie sukurtą gyvūną;

7.4. skatinti tvarų kūrybinių medžiagų naudojimą, kūrybinį bendradarbiavimą tarp ikimokyklinio ir priešmokyklinio ugdymo įstaigų bei dalijimąsi geruoju darbo patirtimi.

III SKYRIUS
PROJEKTO DALYVIAI

8. Projekto dalyviai – Lietuvos ikimokyklinį ir priešmokyklinį ugdymą vykdančių įstaigų bendruomenės nariai: ugdytiniai, mokytojai, švietimo pagalbos specialistai, tėvai (globėjai). Dalyvių skaičius neribojamas.

9. Norint gauti Projekto dalyvio pažymą ir padėkas, reikia registruotis elektroninėje Anykščių švietimo pagalbos renginių registracijos sistemoje www.semiplius.lt

10. Norint gauti pažymą ir padėkas, būtina iki gruodžio 15 d. pateikti kūrybinius darbus 17 punkte nustatyta tvarka.

IV SKYRIUS
PROJEKTO ORGANIZAVIMO TVARKA

11. Projektas įgyvendinamas trimis etapais: „Atrandu gyvūnų pasaulį“, „Kuriu savo svajonių gyvūną“, „Svajonių gyvūnai atgyja“.

12. I etape vaikai tyrinėja gyvūnų pasaulį: ieško informacijos knygose, enciklopedijose, stebi, lygina, žaidžia, diskutuoja ir pasakoja. Pedagogai skatina vaikų smalsumą atviraisiais klausimais.

13. II etape vaikai individualiai arba bendradarbiaudami, naudodami STEAM metodiką, kuria savo svajonių gyvūną: pasirenka medžiagas, konstruoja, jungia, matuoja, sprendžia kūrybos metu kylančias problemas, suteikia gyvūnui vardą ir sukuria jo istoriją.

14. Kūrybai naudojamos įvairios priemonės: popierius, kartonas, audiniai, modelinas, gamtinės ir antrinės medžiagos, konstravimo priemonės bei kitos vaikų amžių ir saugumo reikalavimus atitinkančios medžiagos.

15. III etape vaikai pristato sukurtus gyvūnus: pasakoja apie jų savybes, gyvenamąją aplinką ir ypatingus gebėjimus. Pedagogai užrašo autentiškas vaikų pasakojimo mintis.

16. Projekto dalyviai pateikia sukurto gyvūno nuotraukas (1–3), trumpą gyvūno pristatymą arba vaiko pasakojimą, pageidautina – kūrybinio proceso nuotrauką.

17. Kūrybiniai darbai keliami į uždarą „Facebook“ grupę „MANO SVAJONIŲ GYVŪNAS“. Po nuotrauka būtina parašyti miesto, įstaigos pavadinimą, vaikų amžių, pedagogo vardą ir pavardę bei pareigas.

www.facebook.com/groups/1639564067953489/

18. Pasibaigus projektui jo rezultatai sukeliami į elektroninę knygą „Mano svajonių gyvūnas: vaikų fantazijos pasaulis“, kuria pasidalinama uždaroje projekto „Facebook“ grupėje.

19. Dalyvavimas šiame projekte reiškia dalyvio (-ių) sutikimą su visomis projekto sąlygomis. Ugdymo įstaigos atsakingos už tėvų sutikimus vaikų fotografijoms viešinti uždaroje „Facebook“ erdvėje.

V SKYRIUS
BAIGIAMOSIOS NUOSTATOS

20. Projekte dalyvavę mokytojai gaus pažymą apie dalyvavimą Projekte ir padėką.
21. Mokytojai sutinka, kad jų asmens duomenys (vardas, pavardė, pareigos, darbovietė) bus naudojami įrašyti dalyvių sąraše pažymai parengti.
22. Projekto organizatoriai pasilieka teisę viešinti projekto metu pateiktą medžiagą nurodydami autorių.