



PATVIRTINTA

Vilniaus lopšelio – darželio
„Justinukas“
Direktorės Editos Kirdeikienės
2026 m. rugsėjo 14 d.
įsakymu Nr. V-48

**VILNIAUS LOPŠELIO-DARŽELIO „JUSTINUKAS“
RESPUBLIKINIO IKIMOKYKLINIO IR PRIEŠMOKYKLINIO UGDYMO ĮSTAIGŲ
PROJEKTO „JUDU SU STEAM“
NUOSTATAI**

I SKYRIUS

BENDROSIOS NUOSTATOS

1. Respublikinio ikimokyklinio ir priešmokyklinio ugdymo įstaigų projekto „JUDU su STEAM“ nuostatai reglamentuoja projekto tikslą, uždavinius, dalyvius ir organizavimo tvarką.
2. Respublikinio ikimokyklinio ir priešmokyklinio ugdymo įstaigų projekto „JUDU su STEAM“ aktualumas.

Rugsėjo 23–30 dienomis Europoje vyksta Europos sporto savaitė (#BeActive), kviečianti daugiau judėti ir atrasti fizinio aktyvumo džiaugsmą. Vaikams judėjimas – ne tik sportas. Bėgdami, šokinėdami, mesdami, statydami ar įveikdami įvairius iššūkius jie kartu stebi, lygina, skaičiuoja, matuoja, eksperimentuoja ir atranda, kaip veikia juos supantis pasaulis.

O kas nutinka, kai judėjimą sujungiame su STEAM? Paprastas kamuolio metimas gali virsti atstumo tyrimu, kliūčių ruožas – inžineriniu iššūkiu, o šuolis – smagiu matavimo ir rezultatų palyginimo eksperimentu. Taip STEAM tampa judėjimo dalimi – vaikai tyrinėja ir atranda ne tik stebėdami, bet ir patys aktyviai veikdami.

Projektas „JUDU su STEAM“ kviečia pedagogus kartu su vaikais atrasti, kaip fizinį aktyvumą galima kūrybiškai derinti su STEAM, išbandyti įvairias veiklų idėjas ir pasidalyti jomis su kitais Lietuvos ikimokyklinio ir priešmokyklinio ugdymo pedagogais.

3. Informacija apie projektą ir nuostatai skelbiami Vilniaus lopšelio-darželio „Justinukas“ tinklalapyje: www.justinukas.vilnius.lm.lt

II SKYRIUS

PROJEKTO TIKSLAS IR UŽDAVINIAI

4. **Tikslas** – skatinti ikimokyklinio ir priešmokyklinio amžiaus vaikų fizinį aktyvumą, integruojant STEAM ugdymo elementus ir sudarant sąlygas vaikams mokytis tyrinėjant, eksperimentuojant, kuriant ir judant.
5. **Uždaviniai:**
- 5.1. Skatinti vaikų fizinį aktyvumą ir judėjimo džiaugsmą.
- 5.2. Plėtoti vaikų tyrinėjimo, kritinio mąstymo ir kūrybiško problemų sprendimo gebėjimus.
- 5.3. Skatinti pedagogus kūrybiškai integruoti STEAM elementus į vaikų fizinio aktyvumo veiklas.
- 5.4. Skatinti Lietuvos ikimokyklinio ir priešmokyklinio ugdymo pedagogų bendradarbiavimą ir gerosios patirties sklaidą.
- 5.5. Parengti elektroninį metodinį leidinį „JUDU su STEAM“, kuriame būtų pristatytos projekto dalyvių įgyvendintos fizinio aktyvumo ir STEAM veiklos.

III SKYRIUS

PROJEKTO DALYVIAI IR ORGANIZATORIAI

6. Projekto dalyviai – Lietuvos Respublikos ikimokyklinio ir priešmokyklinio ugdymo įstaigų vaikai ir pedagogai.
7. Projekto „JUDU su STEAM“ organizatoriai – priešmokyklinio ugdymo mokytoja Ieva Širvė ir fizinio ugdymo mokytojas Paulius Širvys. Projekto koordinatore – direktorė Edita Kirdeikienė.

IV SKYRIUS

PROJEKTO ORGANIZAVIMO IR DALYVAVIMO TVARKA

8. Projekto dalyviai kartu su vaikais sukuria ir įgyvendina fizinio aktyvumo veiklą, kurioje judėjimas integruojamas su viena ar keliomis STEAM sritimis: gamtos mokslais (S), technologijomis (T), inžinerija (E), menais (A) ir matematika (M).

Veikloje fizinis aktyvumas derinamas su vaikų tyrinėjimu ir praktiniu veikimu – vaikai ne tik juda, bet ir eksperimentuoja, konstruoja, matuoja, skaičiuoja, lygina, prognozuoja, ieško sprendimų ar praktiškai išbando savo idėjas. Pavyzdžiui, konstruoja kliūčių ruožą ir jį išbando, tyrinėja skirtingų kamuolių judėjimą, matuoja šuolio ar metimo atstumą, kuria judėjimo trasą ar sprendžia kitą judėjimu paremtą STEAM iššūkį.

9. **Registracija** į projektą ir projekto medžiaga pateikiama užpildant elektroninę „Google Forms“ formą: <https://forms.gle/4qpc7bpkZFY2vVXq8>

Norint užpildyti formą ir įkelti veiklos nuotraukas, reikia būti prisijungus prie „Google“ paskyros.

10. Projekto dalyvis elektroninėje „Google Forms“ formoje pateikia:

- ugdymo įstaigos pavadinimą;
- pedagogo (-ų) vardą ir pavardę;
- elektroninio pašto adresą;
- ugdytinių amžių;
- veiklos pavadinimą (rekomenduojama formuluoti kaip probleminį klausimą);
- integruojamas STEAM sritis;
- veiklai reikalingas priemonės;
- trumpą veiklos aprašymą (iki 150 žodžių);
- 2–4 veiklos nuotraukas, kurios atspindi įgyvendintos veiklos procesą ir (ar) rezultatą.

11. Dalyvių kiekis iš vienos ugdymo įstaigos – neribotas.

12. Projekto trukmė 2026 m. rugsėjo 14 d. – spalio 30 d.

13. Registracija į projektą ir projekto medžiaga elektroninėje „Google Forms“ formoje pateikiamos ne vėliau kaip iki 2026 m. spalio 30 d. Pasibaigus projekto terminui, medžiaga nebepriimama.

V SKYRIUS

BAIGIAMOSIOS NUOSTATOS

14. **Dalyvavimas šiame projekte reiškia autoriaus(-ių) sutikimą su visomis projekto sąlygomis. Ugdymo įstaigos atsakingos už tėvų (globėjų) sutikimą dėl vaikų fotografavimo, nuotraukų ir asmens duomenų viešinimo surinkimą.**
15. Projekto dalyviai atsako už pateiktos informacijos teisingumą, pateiktos medžiagos autorystę ir teisę ją viešinti.

16. Projekto organizatoriai pasilieka teisę redaguoti pateiktų veiklų tekstus kalbos taisyklingumo ir leidinio vientisumo tikslais, nekeičiant veiklos esmės.
17. Projektui pasibaigus iš dalyvių pateiktos medžiagos bus parengtas elektroninis metodinis leidinys „JUDU su STEAM“, skirtas ikimokyklinio ir priešmokyklinio ugdymo pedagogų gerosios patirties sklaidai.
18. Elektroninis metodinis leidinys bus išsiųstas projekto dalyviams ir paskelbtas Vilniaus lopšelio-darželio „Justinukas“ interneto svetainėje: <https://www.justinukas.vilnius.lm.lt>.
19. Projekto organizatoriai pasilieka teisę naudoti ir viešinti projekto dalyvių pateiktą medžiagą bei nuotraukas projekto sklaidos, metodinio leidinio rengimo ir projekto viešinimo tikslais.
20. Projekto dalyviams bus išduoti padėkos raštai ir dalyvavimo projekte pažymos iki 2026 m. lapkričio 30 d.
21. Informaciją apie projektą teikia priešmokyklinio ugdymo mokytoja Ieva Širvė ir fizinio lavinimo mokytojas Paulius Širvys el. paštu: judususteam@gmail.com