



## VILNIAUS LOPŠELIS-DARŽELIS „PASAKAITĖ“

PATVIRTINTA  
Vilniaus lopšelio-darželio „Pasakaitė“  
direktoriaus 2023 m. vasario 14 d.  
įsakymu Nr. V-24

### RESPUBLIKINIS IKIMOKYKLINIO IR PRIEŠMOKYKLINIO AMŽIAUS VAIKŲ KŪRYBINIO MĄSTYMO EDUKACINIS PROJEKTAS *„Mąstau ir kuriu – ateities pasaulį atrandu“* NUOSTATAI



*„Šiandien svarbu atsakyti į klausimą ne KIEK mes esame protingi, bet į klausimą  
KUO mes esame protingi?“ – H. GARDNER*

#### I SKYRIUS. BENDROSIOS NUOSTATOS

1. Respublikinio ikimokyklinio ir priešmokyklinio amžiaus vaikų kūrybinio mąstymo edukacinio projekto „Mąstau ir kuriu – ateities pasaulį atrandu“ (toliau – Projektas) nuostatai reglamentuoja projekto tikslą, uždavinius, dalyvius, organizavimo tvarką bei baigiamąsias nuostatas.
2. Projektą inicijuoja ir organizuoja Vilniaus lopšelio-darželio „Pasakaitė“ projekto organizavimo komanda: direktoriaus pavaduotoja ugdymui Sandra Keršienė, mokytoja metodininkė Edita Navardauskienė, vyr. mokytoja Ilona Stankevičienė, mokytoja Liucija Sadauskienė.
3. Projektą koordinuoja Vilniaus lopšelio-darželio „Pasakaitė“ direktorė Lina Toločkienė ir direktoriaus pavaduotoja ugdymui Sandra Keršienė.
4. Projekto metu bus sukurtas metodinis leidinys „Kūrybinio mąstymo veiklos ikimokyklinio ir priešmokyklinio ugdymo vaikams“.

#### II SKYRIUS. PROJEKTO TIKSLAI IR UŽDAVINIAI

5. Projekto tikslas – skatinti visus Lietuvos ikimokyklinio ir priešmokyklinio ugdymo mokytojus bendradarbiauti, dalintis idėjomis ir sumanymais, organizuojant kūrybinio mąstymo veiklas ikimokyklinio ir priešmokyklinio amžiaus vaikams.

6. Uždaviniai:

- 6.1. stiprinti ugdytinių kritinio, kūrybinio bei aukštesnio lygio mąstymo gebėjimų ugdymą;
- 6.2. lavinti ugdytinių atmintį ir dėmesio koncentraciją;
- 6.3. skatinti ugdytinių kūrybiškumą, iniciatyvumą, tarpusavio bendravimą ir bendradarbiavimą;
- 6.4. sukurti projekto įgyvendinimo gerosios patirties metodinį leidinį „Kūrybinio mąstymo veiklos ikimokyklinio ir priešmokyklinio ugdymo vaikams“.

### III SKYRIUS. PROJEKTO DALYVIAI

7. Projekte kviečiami dalyvauti visų Lietuvos ikimokyklinio ir priešmokyklinio ugdymo įstaigų, darželių-mokyklų ikimokyklinio ir priešmokyklinio amžiaus ugdytiniai ir mokytojai.

### IV SYRIUS. PROJEKTO ORGANIZAVIMO TVARKA

8. Projektas vykdomas nuo 2023 m. kovo 1 d. iki balandžio 14 d.

9. Projektą sudaro trys etapai:

9.1. **I etapas – pasiruošimas (kovo 1 d. – kovo 10 d.):** ikimokyklinio ir priešmokyklinio ugdymo mokytojai ieško idėjų ir pasirenka ar sukuria kūrybinio mąstymo veiklą (žaidimą, užduotį, metodą ar metodinę priemonę, kuri yra orientuota į mąstymo gebėjimų stiprinimą). Mokytojai gali pasirinkti įvairias veiklas, kurios skatintų loginį-matematinį, lingvistinį (kalbos), muzikinį, erdvinį (vaizdinį), gamtinį, kritinį mąstymą ir kt. (keletą pavyzdžių rasite Priedas Nr. 1).

9.2. **II etapas – įgyvendinimas (kovo 13 d. – kovo 24 d.):** ikimokyklinio ir priešmokyklinio ugdymo mokytojai organizuoja kūrybinio mąstymo veiklas su grupe ar ugdytinių grupelėje. Mokytojai kūrybinio mąstymo veiklas organizuoja pasirinktose įstaigos edukacinėse erdvėse arba už įstaigos ribų: lauko edukacinėse erdvėse, įstaigos vidaus aplinkoje (grupė, koridorius, laiptinė, aktų salė ir kt.).

9.3. **III etapas – gerosios patirties sklaida (kovo 27 d. – kovo 31 d.):** ikimokyklinio ir priešmokyklinio ugdymo mokytojai pasidalina gerąja projekto įgyvendinimo patirtimi ir atsiunčia el. paštu [renginiai.pasakaite@gmail.com](mailto:renginiai.pasakaite@gmail.com) organizuotos veiklos 1-2 nuotraukas bei trumpą užduoties/žaidimo/priemonės aprašymą (priedas Nr. 2).

10. Visos nuotraukos pateikiamos vizualiai tvarkingos JPG formatu.

11. Užsiregistravę projekto dalyviai el. paštu taip pat gaus kūrybinio mąstymo veiklą, pasižyminčių 8 intelektais (pagal raidos psichologo Harvardo universiteto profesoriaus Howardo Gardnerio intelekto įvairovės teoriją), ikimokyklinio ir priešmokyklinio amžiaus vaikams pavyzdžių.

12. Projekto organizavimo komanda iki 2023 m. balandžio 14 d. parengia ir projekto dalyviams išsiunčia el. paštu projekto įgyvendinimo gerosios patirties metodinį leidinį „Kūrybinio mąstymo veiklos ikimokyklinio ir priešmokyklinio ugdymo vaikams“.

13. Projekte norintys dalyvauti ikimokyklinio ir priešmokyklinio ugdymo mokytojai registruojasi **iki 2023 m. kovo 13 d.**

Registracijos nuoroda: [https://docs.google.com/forms/d/1e\\_opSvCX3tf81BVOys6cWQqyK6Q-S4Z-N7Ci7ACBZhE/edit](https://docs.google.com/forms/d/1e_opSvCX3tf81BVOys6cWQqyK6Q-S4Z-N7Ci7ACBZhE/edit)

14. Iškilus klausimams projekto dalyviai gali kreiptis į projekto koordinatore, Vilniaus lopšelio-darželio „Pasakaitė“ direktoriaus pavaduotoją ugdymui Sandra Keršienę, el. paštu [kersiene.sandra@gmail.com](mailto:kersiene.sandra@gmail.com) arba tel. (8 -5) 242 29 45.

## **V. SKYRIUS. BAIGIAMOSIOS NUOSTATOS**

15. Pateikdami nuotraukas, dalyviai sutinka, kad projekto organizavimo tikslais informacija apie dalyvį bus naudojama (skelbiama) organizatorių interneto svetainėje, spaudoje ir (ar) kituose informavimo šaltiniuose siekiant informuoti apie projekto eigą ir rezultatus, parodos organizatorių veiklos viešinimo, žinomumo tikslu.

16. Visiems projekto dalyviams bus elektroniniu paštu išsiųstos padėkos su pažymomis už dalyvavimą Respublikiniame ikimokyklinio ir priešmokyklinio amžiaus vaikų kūrybinio mąstymo edukaciniame projekte „Mąstau ir kuriu – ateities pasaulį atrandu“.

17. Projekto organizavimo komanda atrinks vieną originaliausią ir įdomiausią kūrybinio mąstymo veiklą bei apdovanos dalyvį projekto atminimo dovana.

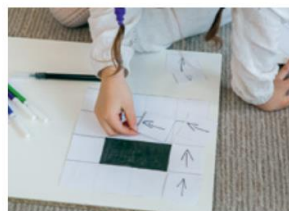
---

## Veiklų pavyzdžių šaltinis: Ikimokyklinio ugdymo rekomendacijų „Žaismė ir atradimai“ knygelių rinkinys



### Rodyklių kalba

Vaikai kartoja sąvokas „kairėje“ ir „dešinėje“, „priešais mane“, „už mane“. Diskutuodami kartu su pedagogu, kiekvienai iš šių sąvokų priskiria po simbolį – rodyklę. Vaikams pateikiamos užduotys iš knygelės „Realybių žaismė“ priedo 3 lapo arba analogiškos (atspausdintus rodyklių piešinius galima iškirpti ir pasukti reikiama kryptimi). Veiksmai skaidomi mažais žingsneliais (palyginus su pirmu piešimo žaidimu), o komandos reiškiama simboliais. Vaikams siūloma padėti veikėjui, pavyzdžiui, Drugeliui, pasiekti objektą, pavyzdžiui, gėlę. T. y. vaikai turi sukurti vienos arba dviejų komandų programą – ją sudėlioti iš iškirptų rodyklių simbolių, apeinant kliūtis – langelius, užpildytus pilka spalva. Vaikai gali dirbti poromis arba nedidelėmis grupelėmis, palyginti savo atsakymus, balsuoti už teisingą atsakymą (programą).



Sukurk šaškių žaidimui priemones, pakviesk draugus pažaisti.



### SAVO MINČIŲ TYRINĖJIMAS

#### 1 MINČIŲ TYRINĖJIMO STOTELĖ

Keli vaikai kartu pažaidžia su istorijų pasakojimo kubeliais – išmeta visus kubelius ir pagal atsivertusius paveikslėlius sukuria pasakojimą.

Sugalvoja įvairių būdų, kaip patiems pasidaryti istorijų kūrimo kubelius, akmenėlius, kamštukus ar kt. Juos pasigamina ir kuria istorijas.



#### 2 MINČIŲ TYRINĖJIMO STOTELĖ

Žaisdami su žaisliniais ir savo pasidarytais istorijų pasakojimo kubeliais, kuria istorijų žemėlapius: sudeda kubelius norima seka, sujungia juos linija ant popieriaus lapo ir paprašo pedagogo užrašyti mintis prie atitinkamo kubelio. Arba patys įrašo pasakojimus į mobiliuosius telefonus, planšetinius kompiuterius, diktofonus. Savo sukurtus istorijų žemėlapius pristato kitiems, rodydami piešinius su kubeliais ir paleisdami garso įrašą.

Žaisdami su istorijų kūrimo kubeliais kuria komiksus. Pasirenka du veikėjus ir sugalvoja jų dialogo frazes – ką jie vienas kitam sako. Pedagogo paprašo dialogą užrašyti prie veikėjų, padėtų ant popieriaus lapų. Vaikai nupiešia aplinką, kurioje vyksta dialogas.



**RESPUBLIKINIS IKIMOKYKLINIO IR PRIEŠMOKYKLINIO AMŽIAUS VAIKŲ  
KŪRYBINIO MĄSTYMO EDUKACINIS PROJEKTAS**

*„Mąstau ir kuriu – ateities pasaulį atrandu“*

**KŪRYBINIO MĄSTYMO VEIKLOS APRAŠYMAS**

|                                                                                |  |
|--------------------------------------------------------------------------------|--|
| <b>Dalyvio vardas, pavardė</b>                                                 |  |
| <b>Pareigos, kvalifikacinė kategorija</b>                                      |  |
| <b>Ugdymo įstaigos pavadinimas</b>                                             |  |
| <b>Veiklos (užduoties, žaidimo, metodo ar metodinės priemonės) pavadinimas</b> |  |
| <b>Veiklos aprašymas (tikslas ir veiklos eigos trumpas aprašymas)</b>          |  |