

Neformaliojo vaikų švietimo
lėšų skyrimo ir panaudojimo
tvarkos aprašo
1 priedas

NEFORMALIOJO VAIKŲ ŠVIETIMO PROGRAMOS ATITIKTIES REIKALAVIMAMS PARAIŠKOS FORMA

INFORMACIJA APIE NEFORMALIOJO VAIKŲ ŠVIETIMO TEIKĖJĄ						
Informacija apie neformaliojo vaikų švietimo (toliau - NVŠ) teikėją – juridinį asmenį						
1.	Pavadinimas	Alytaus kolegija				
2.	Kodas	111965327				
3.	Juridinis statusas	Viešoji įstaiga				
4.	Adresas	Studentų g. 17				
5.	Telefono numeris	(8 315) 79 075				
6.	El. pašto adresas	rastal@akolegija.lt				
7.	Interneto svetainės adresas	http://akolegija.lt				
8.	Pagrindinė veiklos sritis (įrašykite švietimas, sportas, kultūra, turizmas ir pan.)	Švietimas, Informacinės technologijos				
9.	Teikėjo kodas švietimo ir mokslo institucijų registre	2012 m. rugpjūčio 30d. 111965327				
Informacija apie NVŠ teikėjo (institucijos) vadovą						
10.	Vardas ir pavardė	Danutė Remeikienė				
11.	El. pašto adresas	danute.remeikiene@akolegija.lt				
12.	Telefono numeris	(8 315) 79 075				
Informacija apie NVŠ teikėją – fizinį asmenį						
13.	Vardas ir pavardė					
14.	Viešai skelbtinas adresas, telefono Nr., el. pašto adresas, interneto svetainės adresas					
Informacija apie NVŠ teikėjo (fizinio/juridinio asmens) patirtį NVŠ srityje						
15.	Teikėjas turi patirties įgyvendinti NVŠ programas				<input checked="" type="checkbox"/> Taip	<input type="checkbox"/> Ne
Išvardijamos šiuo metu ar per pastaruosius dvejus metus vykdytos veiklos:						
Programos, projekto, veiklos pavadinimas				Trukmė		
1) Neformalus vaikų IT ugdymas, projektas – Jaunųjų informatikų akademija, per 5 metus parengtos 56 IT mokymo programos.				5 metai		
2) Projektas edukacinė-aktyvaus poilsio vasaros dieninė stovykla „Atostogauju turiningai“				1 savaitė		
16.	Teikėjas gali pateikti turimos patirties ir veiklos įrodymus, rekomendacijas				<input checked="" type="checkbox"/> Taip	<input type="checkbox"/> Ne
Institucijos, galinčios rekomenduoti NVŠ teikėją kaip kokybiškų NVŠ paslaugų teikėją ar bendradarbiavimo NVŠ srityje partnerį						
	Pavadinimas	Adresas	Telefonas	El. paštas	Rekomenduoja/ bendradarbiauja	
	1) KTU JKM (Jaunųjų kompiuterininkų mokykla)	Studentų g. 48A – 321, Kaunas	8 37 300615	jkm@jkm.lt	<input type="checkbox"/> R	<input checked="" type="checkbox"/> B
	2) Asociacija INPUT(Inovatyvaus	J. Jasinskio g. 15,	+370 699 60441	input@vivu.lt	<input type="checkbox"/> R	<input checked="" type="checkbox"/> B

	moksleivių papildomo ugdymo tinklas)	Vilnius				
	3) Visos Alytaus miesto mokyklos ir gimnazijos				<input type="checkbox"/> R	<input checked="" type="checkbox"/> B

INFORMACIJA APIE NVŠ PROGRAMĄ

	Informacija apie NVŠ programos rengėją
1.	Vardas ir pavardė Daiva Žvinakevičienė
2.	Išsilavinimas ir kvalifikacija: aukštasis universitetinis KTU (KPI) 1989 m. , informacinių technologijų lektorė, taikomios matematikos magistrė, vyr. IT dėstytoja, IT lektorė, e. leidybos vadybininko kvalifikacija, 29 metų pedagoginis darbo stažas.
3.	El. pašto adresas: daiva.zvinakeviciene@akolegija.lt
4.	Telefono numeris: +370 686 68947
5.	Darbovietė, pareigos: Alytaus kolegija, Informacinių technologijų lektorė. Alytaus kolegija, lektorė neformaliai vaikų švietimui.
	Informacija apie NVŠ programos turinį
6.	Programos pavadinimas (konkretus, tiesiogiai susijęs su programos turiniu) <i>Animacijos kūrimas Blender 3D aplinkoje</i>
7.	NVŠ programos kodas Kvalifikacijos tobulinimo programų ir renginių registre (KTPRR) 121000494
8.	Programos anotacija (esmė, turinys, numatomos veiklos, naudos vaikams pagrindimas) Mokymo programa, skirta 7-12 klasių moksleiviams, siekiantiems įgyti animavimo žinių ir įgūdžių. NVŠ mokymo programa skirta rengti animatorius-technologus, gebančius savo kūrybai pritaikyti tiek įprastas grafines, tiek kompiuterines animacijos technologijas, galinčius įgyvendinti individualius projektus ir dalyvauti kolektyviniuose kūrybiniuose projektuose, kritiškai mąstyti, reflektuoti ir reprezentuoti savo kūrybinę veiklą. Baigę šią mokymo programą mokiniai įgis animavimo žinias ir gebės parengti animacijas savo sukurtiems objektams. Programa padės mokiniams įsivertinti savo polinkius.
9.	Programos įgyvendinimo vieta (nurodyti vietą, jei įmanoma – ir adresą) Alytaus kolegija. Alytaus kolegijos Informacijos ir ryšių fakultetas, Seirijų g. 2, 62114 Alytus
10.	Nuoroda į išsamesnę informaciją (tinklalapis, kuriame pateikiama kita svarbi informacija apie programą) http:// http://jia.lt
11.	Ugdymo kryptis (pagal NVŠ ugdymo krypčių klasifikatorių)
	<input type="checkbox"/> Muzika <input type="checkbox"/> Dailė <input type="checkbox"/> Šokis <input type="checkbox"/> Teatras <input type="checkbox"/> Sportas <input type="checkbox"/> Techninė kūryba <input type="checkbox"/> Turizmas ir kraštotyra <input type="checkbox"/> Gamta, ekologija
	<input type="checkbox"/> Saugus eisimas <input checked="" type="checkbox"/> Informacinės technologijos <input type="checkbox"/> Technologijos <input type="checkbox"/> Medijos <input type="checkbox"/> Etnokultūra <input type="checkbox"/> Kalbos <input type="checkbox"/> Pilietiškumas <input type="checkbox"/> Kita (įrašyti).....

12.	<p>NVŠ programos tikslas (formuluojamas aiškiu teiginiu, apibūdinančiu programos visumą ir pagrindinę ugdomą kompetenciją)</p> <p>Ugdyti mokinių bendrąsias kompetencijas, vizualinį mąstymą, vaizdinius gebėjimus formuluoti ir parinkti tinkamus būdus atlikti technologines animavimo užduotims.</p>										
13.	<p>NVŠ programos uždaviniai (formuluojami ne daugiau kaip 3 konkretūs uždaviniai, nurodantys trumpalaikį tikslo įgyvendinimo rezultatą. Uždaviniai išdėstomi taip, kad nuosekliai atspindėtų programos realizavimo galimybes)</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Ugdyti gebėjimą kuriant animuota objektą ar personažą, suskirstant rengimą į etapus: personažo pasirinkimas, projektavimas, spalvinimas, animavimas. ● Analizuoti <i>Blender 3 D</i> programos savybes, funkcijas ir galimybes atliekant animavimo užduotis. ● Mokyti kurti žaidimus, planuojan žaidimo scenarijus. 										
14.	<p>Pažymėkite, kurie programos uždaviniai atitinka šiuos Neformaliojo vaikų švietimo koncepcijoje, patvirtintoje Lietuvos Respublikos švietimo ir mokslo ministro 2005 m. gruodžio 30 d. įsakymu Nr. ISAK-2695 „Dėl Neformaliojo vaikų švietimo koncepcijos patvirtinimo“, apibrėžtus NVŠ uždavinius:</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> ugdyti ir plėtoti vaikų kompetencijas per saviraiškos poreikio tenkinimą;</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> ugdyti pagarbą žmogaus teisėms, orumą, pilietiškumą, tautiškumą, demokratišką požiūrį į pasaulėžiūrų, įsitikinimų ir gyvenimo būdo įvairovę;</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> ugdyti gebėjimą kritiškai mąstyti, rinktis ir orientuotis dinamiškoje visuomenėje;</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> spręsti socialinės integracijos problemas: mažiau galimybių turinčių (esančių iš kultūriškai, geografiškai, socialiai ir ekonomiškai nepalankios aplinkos ar turinčių specialiųjų ugdymosi poreikių), ypatingų poreikių (itin gabių ir talentingų) vaikų, iškritusių iš švietimo sistemos, integravimas į visuomeninį gyvenimą, socialinių problemų sprendimas;</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> padėti spręsti integravimosi į darbo rinką problemas;</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> tobulinti tam tikros srities žinias, gebėjimus ir įgūdžius, suteikti asmeniui papildomų dalykinių kompetencijų.</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> TAIP</p>										
15.	<p>Pažymėkite kompetencijas, kurias įgis arba patobulins vaikai, baigę programą:</p> <table border="1" data-bbox="308 1317 1533 2056"> <thead> <tr> <th data-bbox="308 1317 539 1391">Kompetencijų sritis</th> <th data-bbox="547 1317 1533 1391">Kompetencijos</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td data-bbox="308 1400 539 1615">Asmeninės kompetencijos</td> <td data-bbox="547 1400 1533 1615"> <input checked="" type="checkbox"/> Pažinti save ir save gerbti <input checked="" type="checkbox"/> Įvertinti savo jėgas ir priimti iššūkius <input checked="" type="checkbox"/> Kryptingai siekti tikslų <input checked="" type="checkbox"/> Atsispirti neigiamai įtakai, laikytis duoto žodžio <input checked="" type="checkbox"/> Valdyti emocijas ir jausmus <input type="checkbox"/> Kita – <i>įrašykite:</i> </td> </tr> <tr> <td data-bbox="308 1624 539 1809">Socialinės kompetencijos</td> <td data-bbox="547 1624 1533 1809"> <input checked="" type="checkbox"/> Gerbti kitų jausmus, poreikius ir įsitikinimus <input checked="" type="checkbox"/> Pozityviai bendrauti, būti atsakingam, valdyti konfliktus <input checked="" type="checkbox"/> Padėti kitiems ir priimti pagalbą <input checked="" type="checkbox"/> Dalyvauti bendruomenės ir visuomenės gyvenime <input type="checkbox"/> Kita – <i>įrašykite:</i> </td> </tr> <tr> <td data-bbox="308 1818 539 2004">Iniciatyvumo ir kūrybingumo kompetencijos</td> <td data-bbox="547 1818 1533 2004"> <input checked="" type="checkbox"/> Mąstyti kūrybingai, drąsiai kelti idėjas <input checked="" type="checkbox"/> Inicijuoti idėjų įgyvendinimą, įtraukti kitus <input checked="" type="checkbox"/> Aktyviai ir kūrybingai veikti <input checked="" type="checkbox"/> Pagrįstai rizikuoti, mokytis iš nesėkmių <input type="checkbox"/> Kita – <i>įrašykite:</i> </td> </tr> <tr> <td data-bbox="308 2013 539 2056">Komunikavimo kompetencijos</td> <td data-bbox="547 2013 1533 2056"> <input checked="" type="checkbox"/> Išsakyti mintis <input checked="" type="checkbox"/> Išklausti </td> </tr> </tbody> </table>	Kompetencijų sritis	Kompetencijos	Asmeninės kompetencijos	<input checked="" type="checkbox"/> Pažinti save ir save gerbti <input checked="" type="checkbox"/> Įvertinti savo jėgas ir priimti iššūkius <input checked="" type="checkbox"/> Kryptingai siekti tikslų <input checked="" type="checkbox"/> Atsispirti neigiamai įtakai, laikytis duoto žodžio <input checked="" type="checkbox"/> Valdyti emocijas ir jausmus <input type="checkbox"/> Kita – <i>įrašykite:</i>	Socialinės kompetencijos	<input checked="" type="checkbox"/> Gerbti kitų jausmus, poreikius ir įsitikinimus <input checked="" type="checkbox"/> Pozityviai bendrauti, būti atsakingam, valdyti konfliktus <input checked="" type="checkbox"/> Padėti kitiems ir priimti pagalbą <input checked="" type="checkbox"/> Dalyvauti bendruomenės ir visuomenės gyvenime <input type="checkbox"/> Kita – <i>įrašykite:</i>	Iniciatyvumo ir kūrybingumo kompetencijos	<input checked="" type="checkbox"/> Mąstyti kūrybingai, drąsiai kelti idėjas <input checked="" type="checkbox"/> Inicijuoti idėjų įgyvendinimą, įtraukti kitus <input checked="" type="checkbox"/> Aktyviai ir kūrybingai veikti <input checked="" type="checkbox"/> Pagrįstai rizikuoti, mokytis iš nesėkmių <input type="checkbox"/> Kita – <i>įrašykite:</i>	Komunikavimo kompetencijos	<input checked="" type="checkbox"/> Išsakyti mintis <input checked="" type="checkbox"/> Išklausti
Kompetencijų sritis	Kompetencijos										
Asmeninės kompetencijos	<input checked="" type="checkbox"/> Pažinti save ir save gerbti <input checked="" type="checkbox"/> Įvertinti savo jėgas ir priimti iššūkius <input checked="" type="checkbox"/> Kryptingai siekti tikslų <input checked="" type="checkbox"/> Atsispirti neigiamai įtakai, laikytis duoto žodžio <input checked="" type="checkbox"/> Valdyti emocijas ir jausmus <input type="checkbox"/> Kita – <i>įrašykite:</i>										
Socialinės kompetencijos	<input checked="" type="checkbox"/> Gerbti kitų jausmus, poreikius ir įsitikinimus <input checked="" type="checkbox"/> Pozityviai bendrauti, būti atsakingam, valdyti konfliktus <input checked="" type="checkbox"/> Padėti kitiems ir priimti pagalbą <input checked="" type="checkbox"/> Dalyvauti bendruomenės ir visuomenės gyvenime <input type="checkbox"/> Kita – <i>įrašykite:</i>										
Iniciatyvumo ir kūrybingumo kompetencijos	<input checked="" type="checkbox"/> Mąstyti kūrybingai, drąsiai kelti idėjas <input checked="" type="checkbox"/> Inicijuoti idėjų įgyvendinimą, įtraukti kitus <input checked="" type="checkbox"/> Aktyviai ir kūrybingai veikti <input checked="" type="checkbox"/> Pagrįstai rizikuoti, mokytis iš nesėkmių <input type="checkbox"/> Kita – <i>įrašykite:</i>										
Komunikavimo kompetencijos	<input checked="" type="checkbox"/> Išsakyti mintis <input checked="" type="checkbox"/> Išklausti										

		<input checked="" type="checkbox"/> Tinkamai naudoti ir suprasti kūno kalbą <input checked="" type="checkbox"/> Parinkti tinkamą kalbos stilių <input type="checkbox"/> Kita – <i>įrašykite</i> :				
	Pažinimo kompetencijos	<input checked="" type="checkbox"/> Klausti ir ieškoti atsakymų <input checked="" type="checkbox"/> Daryti išvadas <input checked="" type="checkbox"/> Plėsti akiratį <input checked="" type="checkbox"/> Stebėti, vertinti <input checked="" type="checkbox"/> Būti atkakliam ir turėti teigiamą požiūrį į mokymąsi <input type="checkbox"/> Kita – <i>įrašykite</i> :				
	Mokėjimo mokytis kompetencijos	<input checked="" type="checkbox"/> Mokyti noriai, pasitikėti savo jėgomis <input checked="" type="checkbox"/> Išsikelti realius mokymosi tikslus <input checked="" type="checkbox"/> Pasirinkti mokymosi strategijas ir priemones <input checked="" type="checkbox"/> Vertinti mokymosi pažangą <input checked="" type="checkbox"/> Numatyti tolesnius žingsnius <input type="checkbox"/> Kita – <i>įrašykite</i> :				
	Dalykinės kompetencijos	<input checked="" type="checkbox"/> Paaiškinti Blender 3D paskirtį, darbo režimus, funkcijas. <input checked="" type="checkbox"/> Atlikti animacinio personazo kūrimo praktinę analizę, etapais iki galutinio rezultato. <input checked="" type="checkbox"/> Taikyti vaizdo efektus, kuriant 3 D objektus ir personažus. <input checked="" type="checkbox"/> Kurti interaktyvias 3D aplikacijas. <input checked="" type="checkbox"/> Taikyti Blender 3D kūrimo funkcijas, kuriant žaidimus				
16.	NVŠ programos turinys (turinio sudėtinės dalys turi sietis su programos uždaviniais, veiklų pobūdis ir trukmė turi būti subalansuoti (teorija ir praktika; fizinis aktyvumas, protinė veikla ir dvasinis tobulėjimas; pateikiamas ne užsiėmimo, bet visos teikiamos programos turinys)					
	Eil. Nr.	Sudėtinė dalis (tema)	Veiklos apibūdinimas	Metodai	Ugdomos bendrosios ir dalykinės kompetencijos	Trukmė (val.)
	1.	Darbo režimai. Pagrindinės kūrimo funkcijos. Piešiam personažus, medžiagą, animaciją, skeletą	<i>Blender 3D</i> aplinkos analizė. Supratimui pagerinti naudojama papildoma informacija – paaiškinimai, Personažo projektavimo pavyzdys, palyginimai. Parodoma, kaip naudotis <i>Blender 3D</i> (modeliuojama veikla).	Įtraukianti paskaita, demonstravimas, klausimų pateikimas, praktinis darbas kompiuteriu, tyrimas, analizė.	Mokėjimo mokytis, pažinimo, kūrybingumo komunikavimo, socialinės, klaidų taisymo dalykinės kompetencijos.	16
	2.	Vaizdo efektai kuriant 3D objektus.	Skiriamos užduotys ugdančios erdvinio mąstymo	Įtraukianti paskaita, demonstravimas, klausimų pateikimas,	Ugdomos mokėjimo mokytis ir komunikavimo, pažinimo,	14

		<p>supratimą ir gebėjimus tai atvaizduoti, naudojanti Blender 3d. Pirmosios atliekamos vadovaujant dėstytojui, vėlesnės – savarankiškai. Patikrinama, kaip mokiniams sekėsi atlikti užduotis, analizuojamos ir taisomos klaidos, komentuojama. Jei reikia – tema paaiškinama iš naujo, jei išmokta sėkmingai – trumpai aptariama, ko išmokta, kodėl tai svarbu. Remiantis mokinių refleksija, numatomos tolimesnio darbo užduotys.</p>	<p>praktinis darbas kompiuteriu, tyrimas, atvejo analizė, savarankiškas mokymasis, individualus darbas, darbas grupėse.</p>	<p>socialinė, iniciatyvumo ir kūrybingumo, bendrosios kompetencijos.</p>	
3.	<p>Interaktyvių 3D aplikacijų kūrimas.</p>	<p>Pateikiama medžiaga apie 3D aplikacijų kūrimo programos galimybes. Pateikiami pavyzdžiai kaip tai atliekama. Pateikiamos gebėjimų tobulinimo užduotys. Jos atliekamos savarankiškai. Patikrinama, kaip mokiniams</p>	<p>Įtraukianti paskaita, demonstravimas, klausimų pateikimas, praktinis darbas kompiuteriu, tyrimas, atvejo analizė, savarankiškas mokymasis, individualus darbas, darbas grupėse.</p>	<p>Ugdomos komunikavimo, pažinimo, socialinė, iniciatyvumo ir kūrybingumo, bendrosios kompetencijos, funkcijų žinojimo ir naudojimo, kompetencijos.</p>	8

			<p>sekėsi atlikti užduotis. Komentuojama, taisomos klaidos. Jei reikia – tema paaiškinama iš naujo, jei išmokta sėkmingai – trumpai aptariama, ko išmokta, kodėl tai svarbu. Remiantis mokinių refleksija numatomos tolimesnio darbo užduotys.</p>			
4.	<p>Žaidimo kūrimas <i>Blender 3D</i> funkcijos. Baigiamasis darbas. Apibendrinimas.</p>	<p>Pateikiama baigiamojo darbo užduotis, parodomi gero atlikimo pavyzdžiai, aptariami sėkmės kriterijai, mokiniai pabando žaidimą pagal suplanuotą scenarijų. Dirba individualiai arba grupėmis, užduodami klausimai, pateikiami atsakymai. Žaidimai išbandomi, tikrinami ir vertinami dėstytojo, mokiniai vertina vieni kitus, įsivertina patys. Atliekama baigiamoji užduotis.</p>	<p>Darbas kompiuteriu,, atvejo analizė, programų testavimas savarankiškas mokymasis, individualus darbas, darbas grupėse. Grupės arba individualaus darbo į(si)vertinimas.</p>	<p>Ugdomos komunikavimo, pažinimo, socialinė, asmeninė iniciatyvumo ir kūrybingumo, bendrosios kompetencijos, Funkcijų žinojimo ir naudojimo kompetencijos. Vertinamas produktas-žaidimas pagal iš anksto aptartus kriterijus.</p>	18	

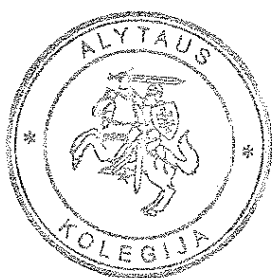
			Baigiamųjų užduočių aptarimas.				
						Iš viso val.:	56
17.	Programos apimtis ir trukmė						
	2	valandas per savaitę		4	kartus per mėnesį		7 mėnesių skaičius
	Mažiausiai 2 val. per savaitę			Mažiausiai 8 val. per mėnesį		Mažiausiai 3 mėn.	
18.	Vaikų amžius (galimi keli pasirinkimai)						
	<input type="checkbox"/> 6 <input type="checkbox"/> 7 <input type="checkbox"/> 8 <input type="checkbox"/> 9 <input type="checkbox"/> 10 <input type="checkbox"/> 11 <input type="checkbox"/> 12 <input checked="" type="checkbox"/> 13 <input checked="" type="checkbox"/> 14 <input checked="" type="checkbox"/> 15 <input checked="" type="checkbox"/> 16 <input checked="" type="checkbox"/> 17 <input checked="" type="checkbox"/> 18 <input checked="" type="checkbox"/> 19 metų; tik specialiųjų ugdymosi poreikių turinčių asmenų: <input type="checkbox"/> 20 <input type="checkbox"/> 21 metai						
19.	Vaikų, kuriems skiriama NVŠ programa, lytis (galimi keli pasirinkimai)						
	<input checked="" type="checkbox"/> Berniukams <input checked="" type="checkbox"/> Mergaitėms						
20.	Kita svarbi informacija (jeigu yra specialių reikalavimų programos dalyviams ar specifinės informacijos apie programą)						
	nėra						
21.	Numatomas grupės dydis (vaikų skaičių grupėje)						
	7-12 vaikų.						
22.	Numatomas grupių skaičius						
	1 grupė.						
23.	Numatoma paslaugos kaina asmeniui						
	17 Eur – NVŠ krepšelio suma						
24.	Vaikų vaidmuo programos įgyvendinime (galimybės atsiskleisti jų iniciatyvai, priimti sprendimus, pasirinkti ugdymo metodus, koreguoti turinį ir pan.)						
	<p>Vaikai mokosi ir ieško tinkamų sprendimų, aptaria galimus skirtingus būdus, argumentuodami pasirenka jiems priimtinausią, diskutuoja aptardami užduotis. Dėstytojas, atsižvelgdamas į mokinių poreikius ir darbo spartą koreguoja mokymo programos turinį, diferencijuoja darbą.</p> <p>Vaikai remdamiesi grįžtamoju ryšiu pasirenka, mokymosi šaltinius, naudojami pagalbos sistema, <i>Blender 3D</i> žinyne, taiko kitų dalykų žinias.</p>						
25.	Vaikų pažangos skatinimas, vertinimas ir įsivertinimas (kaip bus skatinama visų programoje dalyvaujančių vaikų motyvacija dalyvauti ir siekti pažangos, kokiais būdais vertinama pažanga, kaip bus atliekamas įsivertinimas, paliudijami ugdytinių pasiekimai ugdymo procese)						
	<p>Vaikai kiekvieno užsiėmimo metu vertinami atsižvelgiant į jų pastangas, gebėjimus, pasiekimus ir pažangą, akcentuojama loginis, struktūrinis erdvinis vizualus mąstymas, bendradarbiavimas ir jo siekimas, skatinama bendradarbiavimas. Dėstytojo padedami vaikai taiko įvairias mokymosi strategijas, kiekviename užsiėmime įsivertina mokymosi rezultatus. Geriausių rezultatų pasiekę vaikai dalyvauja konkursuose, olimpiadose.</p> <p>Mokslo metų pabaigoje žinios įvertinamos atliekant mokymo programos baigiamojo darbo</p>						

	užduotį; rezultatai aptariami analizuojant baigiamojo darbo stipriąsias ir tobulintinas sritis.
26.	<p>NVŠ mokytojų kvalifikacija (įvardykite išsilavinimą, patirtis ir kvalifikaciją, kompetencijas)</p> <p>Išsilavinimas – aukštasis. Kauno technologijų universitetas, Taikomoji matematika, Inžinierius matematikas (Vadovaujantis LR ŠMM ministro 2002 04 26 įsakymu Nr. 754 , prilyginta matematikos magistrui), 1991-1993 m. Alytaus kolegijos ir <i>Jaunųjų kompiuterininkų</i> mokyklėlės vadovė ir dėstytoja, 1997 m. įgyta Informacinių technologijų vyr. dėstytojo ir pedagogikos kvalifikacija, 2005 - 2008 m. KTU įgyta e. leidybos vadybininko kvalifikacija .</p> <p>2006 - 2009 Alytaus kolegijos elektroninės leidybos centro vedėja ir praktinių darbų vadovė. Dėstomi dalykai Alytaus kolegijoje (1990 - 2018 m): <i>Informatika, Informacinės technologijos, Operacinės sistemos, Informacijos architektūra, Programavimo praktika, Specializacijos praktika, IT praktika, Baigiamojo darbo praktika, Leidybinės sistemos ir techninis redagavimas, Elektroninė leidyba, Informacinės technologijos leidyboje, vadovavimas baigiamiesiems darbams, baigiamųjų darbų recenzavimas.</i></p> <p>Kompetencijos atitinka Mokytojo profesijos kompetencijos apraše pateiktas bendrakultūrinės, profesinės, bendrąsias ir specialiąsias kompetencijas.</p>
27.	<p>Patvirtinkite, kad vykdant programą bus vadovaujama šiais NVŠ principais:</p> <ul style="list-style-type: none"> • savanoriškumo – vaikai laisvai renka švietimo teikėją ir jo siūlomas veiklas; • prieinamumo – veiklos ir metodai yra prieinami visiems vaikams pagal amžių, išsilavinimą, turimą patirtį nepriklausomai nuo jų socialinės padėties; • individualizavimo – ugdymas individualizuojamas pagal kiekvienam vaikui reikalingą kompetenciją, atsižvelgiant į jo asmenybę, galimybes, poreikius ir pasiekimus; • aktualumo – veiklos, skirtos socialinėms, kultūrinėms, asmeninėms, edukacinėms, profesinėms ir kitoms kompetencijoms ugdyti; • demokratiškumo – mokytojai, tėvai (globėjai, rūpintojai) ir vaikai yra aktyvūs ugdymo(si) proceso kūrėjai, kartu identifikuoja ugdymosi poreikius; • patirties – ugdymas yra grindžiamas patyrimu ir jo refleksija; • ugdymosi grupėje – mokomasi spręsti tarpasmeninius santykius, priimti bendrus sprendimus, dalytis darbais ir atsakomybe; • pozityvumo – ugdymosi procese kuriamos teigiamos emocijos, sudaromos sąlygos gerai vaiko savijautai. <p><input checked="" type="checkbox"/> TAIP</p>
28.	<p>Patvirtinkite, kad:</p> <ul style="list-style-type: none"> • vykdant NVŠ programą, teorinio mokymo seminarų, sporto varžybų, kultūros ir meno, politinių, religinių renginių bei renginių, skirtų akademinėms ir profesinėms žinioms ar patirčiai įgyti, organizavimas bus tik priemonė programos tikslams pasiekti, tačiau ne pagrindinis programos tikslas, uždavinys ir rezultatas; • vykdant programą, nebus teikiamos korepetitoriaus paslaugos; <p>Programos įgyvendinimo priemonės:</p> <ul style="list-style-type: none"> • nekelia grėsmės žmonių sveikatai, garbei ir orumui, viešajai tvarkai; • jokiais būdais neišreiškia nepagarbos Lietuvos valstybės tautiniams ir religiniams jausmams ir simboliams; • jokiais būdais neišreiškia smurto, prievartos, neapykantos, nepopuliarina narkotikų ir kitų psichotropinių, toksinių ir kitų stipriai veikiančių medžiagų; • jokiais kitais būdais nepažeidžia Lietuvos Respublikos Konstitucijos, įstatymų ir kitų teisės aktų.

	<input checked="" type="checkbox"/> TAIP
Patvirtinkite, kad prisiimate atsakomybę už tai, kad programą įgyvendins asmenys, pagal Švietimo įstatymą turintys teisę dirbti NVŠ mokytojais	<input checked="" type="checkbox"/> TAIP
Patvirtinkite, kad prisiimate atsakomybę už sveiką ir saugią vaikų mokymosi aplinką	<input checked="" type="checkbox"/> TAIP
Patvirtinkite, kad turite tinkamos įrangos ir priemonių NVŠ programos įgyvendinti	<input checked="" type="checkbox"/> TAIP
Patvirtinkite, kad turite lėšų NVŠ programos įgyvendinimo pradžiai (ne mažiau, kaip mėn.)	<input checked="" type="checkbox"/> TAIP

Direktorė

A. V.



Danutė Remeikienė
(vardas, pavardė)

(parašas)