

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) 79 132			
6.	El. pašto adresas	rastal@akolegija.lt			
7.	Interneto svetainės adresas	https://alytauskolegija.lt			
8.	Pagrindinė veiklos sritis (įrašykite švietimas, sportas, kultūra, turizmas ir pan.)	Informacinės technologijos, švietimas			
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"/>	<input type="checkbox"/>	Taip	Ne
Išvardijamos šiuo metu ar per pastaruosius dvejus metus vykdytos veiklos:					
	Programos, projekto, veiklos pavadinimas	Trukmė			
	1) 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"/>	<input type="checkbox"/>	Taip	Ne
Institucijos, galinčios rekomenduoti NVŠ teikėją kaip kokybišką 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 checked="" type="checkbox"/> R <input checked="" type="checkbox"/> B
	2) Asociacija INPUT (Inovatyvaus moksleivių	J. Jasinskio g. 15, Vilnius	+370 699 60441	input@vi.vu.lt	<input checked="" type="checkbox"/> R <input checked="" type="checkbox"/> B

	papildomo ugdymo tinklas)					
	Visos Alytaus miesto mokyklos ir gimnazijos, bei Alytaus rajono gimnazijos				<input checked="" type="checkbox"/> R	<input checked="" type="checkbox"/> B

INFORMACIJA APIE NVŠ PROGRAMĄ

	Informacija apie NVŠ programos rengėją																
1.	Vardas ir pavardė Daiva Šeštavickienė																
2.	Išsilavinimas ir kvalifikacija : aukštasis, informacinių technologijų mokytoja metodininkė																
3.	El. pašto adresas sestorama@gmail.com																
4.	Telefono numeris 8-687-70207																
5.	Darbovietė, pareigos Alytaus Dzūkijos pagrindinė mokykla, Alytaus Likiškėlių progimnazija, mokytoja																
	Informacija apie NVŠ programos turinį																
6.	Programos pavadinimas (konkretus, tiesiogiai susijęs su programos turiniu) <i>Interaktyvi kūryba Scratch ir Coder Dojo aplinkose</i>																
7.	NVŠ programos kodas Kvalifikacijos tobulinimo programų ir renginių registre (KTPRR) 121000497																
8.	Programos anotacija (esmė, turinys, numatomos veiklos, naudos vaikams pagrindimas) Programa, skirta 4–7-ųjų klasių moksleiviams. Vizuali programavimo aplinka suteikia galimybę mokiniams patiems tapti kūrėjais, realizuoti savo idėjas – žaismingai kurti programas bei patogiai jomis dalintis tarpusavyje. Scratch sistema – tai <i>žemos grindys</i> – lengva programavimo pradžia, <i>aukštos lubos</i> – gebėjimas kurti sudėtingesnius projektus, <i>placios sienos</i> – didelė projektų įvairovė. Coder Dojo priemonių aplinkose atliktos užduotys skatins mokinių kūrybiškumą, lavins loginį mąstymą.																
9.	Programos įgyvendinimo vieta (nurodyti vietą, jei įmanoma – ir adresą) Alytaus kolegija, Informacijos ir ryšių technologijų fakultetas, Jaunųjų informatikų akademija Ligoninės g. 1C / Seirijų g. 2, 62114 Alytus																
10.	Nuoroda į išsamesnę informaciją (tinklapis, kuriame pateikiama kita svarbi informacija apie programą) http://jia.lt																
11.	Ugdymo kryptis (pagal NVŠ ugdymo krypčių klasifikatorių) <table border="0" style="width: 100%;"> <tr> <td><input type="checkbox"/> Muzika</td> <td><input type="checkbox"/> Saugus eismas</td> </tr> <tr> <td><input type="checkbox"/> Dailė</td> <td><input checked="" type="checkbox"/> Informacinės technologijos</td> </tr> <tr> <td><input type="checkbox"/> Šokis</td> <td><input type="checkbox"/> Technologijos</td> </tr> <tr> <td><input type="checkbox"/> Teatras</td> <td><input type="checkbox"/> Medijos</td> </tr> <tr> <td><input type="checkbox"/> Sportas</td> <td><input type="checkbox"/> Etnokultūra</td> </tr> <tr> <td><input type="checkbox"/> Techninė kūryba</td> <td><input type="checkbox"/> Kalbos</td> </tr> <tr> <td><input type="checkbox"/> Turizmas ir kraštotyra</td> <td><input type="checkbox"/> Pilietiškumas</td> </tr> <tr> <td><input type="checkbox"/> Gamta, ekologija</td> <td><input type="checkbox"/> Kita (įrašyti).....</td> </tr> </table>	<input type="checkbox"/> Muzika	<input type="checkbox"/> Saugus eismas	<input type="checkbox"/> Dailė	<input checked="" type="checkbox"/> Informacinės technologijos	<input type="checkbox"/> Šokis	<input type="checkbox"/> Technologijos	<input type="checkbox"/> Teatras	<input type="checkbox"/> Medijos	<input type="checkbox"/> Sportas	<input type="checkbox"/> Etnokultūra	<input type="checkbox"/> Techninė kūryba	<input type="checkbox"/> Kalbos	<input type="checkbox"/> Turizmas ir kraštotyra	<input type="checkbox"/> Pilietiškumas	<input type="checkbox"/> Gamta, ekologija	<input type="checkbox"/> Kita (įrašyti).....
<input type="checkbox"/> Muzika	<input type="checkbox"/> Saugus eismas																
<input type="checkbox"/> Dailė	<input checked="" type="checkbox"/> Informacinės technologijos																
<input type="checkbox"/> Šokis	<input type="checkbox"/> Technologijos																
<input type="checkbox"/> Teatras	<input type="checkbox"/> Medijos																
<input type="checkbox"/> Sportas	<input type="checkbox"/> Etnokultūra																
<input type="checkbox"/> Techninė kūryba	<input type="checkbox"/> Kalbos																
<input type="checkbox"/> Turizmas ir kraštotyra	<input type="checkbox"/> Pilietiškumas																
<input type="checkbox"/> Gamta, ekologija	<input type="checkbox"/> Kita (įrašyti).....																
12.	NVŠ programos tikslas (formuluojamas aiškiu teiginiu, apibūdinančiu programos visumą ir pagrindinę ugdomą kompetenciją) Suteikti galimybę mokiniams ugdytis gebėjimus kūrybiškai mąstyti bei kurti žaismingus projektus.																

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> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mokyti naudotis internetu, el. pašto paslaugomis, valdyti pagrindines konstravimo sistemos priemones tobulinant vaiko savarankiškumą, padedant išsiskleisti asmenybei. 2. Mokyti valdyti pagrindinius sistemos objektus, tyrinėti jų elgseną keičiant objektų savybes kiekvieno jų parinkčių lange ir (arba) komandomis, susipažinti su programavimo aplinka Scratch skatinant vaiko kūrybiškumą, autentiškumą ir įvairiapusiškumą. 3. Mokyti suplanuoti ir sukonstruoti ekrane sudėtingesnę projektą (piešinį), naudojant objektų valdymo komandas ir procedūras ugdant jauno žmogaus pasitikėjimą savimi, padedant jam atpažinti savo vietą ir vaidmenį pasaulyje.
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> <ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="checkbox"/> ugdyti ir plėtoti vaikų kompetencijas per saviraiškos poreikio tenkinimą; <input checked="" type="checkbox"/> ugdyti pagarbą žmogaus teisėms, orumą, pilietiškumą, tautiškumą, demokratišką požiūrį į pasaulėžiūrą, įsitikinimų ir gyvenimo būdo įvairovę; <input checked="" type="checkbox"/> ugdyti gebėjimą kritiškai mąstyti, rinktis ir orientuotis dinamiškoje visuomenėje; <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; <input checked="" type="checkbox"/> padėti spręsti integravimosi į darbo rinką problemas; <input checked="" type="checkbox"/> tobulinti tam tikros srities žinias, gebėjimus ir įgūdžius, suteikti asmeniui papildomų dalykinių kompetencijų.
	<p><input checked="" type="checkbox"/> TAIP</p>
15.	<p>Pažymėkite kompetencijas, kurias įgis arba patobulins vaikai, baigę programą:</p>
Kompetencijų sritis	Kompetencijos
Asmeninės kompetencijos	<ul style="list-style-type: none"> <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"/> Atsisipirti neigiamai įtakai, laikytis duoto žodžio <input checked="" type="checkbox"/> Valdyti emocijas ir jausmus <input type="checkbox"/> Kita – <i>įrašykite:</i>
Socialinės kompetencijos	<ul style="list-style-type: none"> <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 type="checkbox"/> Dalyvauti bendruomenės ir visuomenės gyvenime <input type="checkbox"/> Kita – <i>įrašykite:</i>
Iniciatyvumo ir kūrybingumo kompetencijos	<ul style="list-style-type: none"> <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	<ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="checkbox"/> Išsakyti mintis <input checked="" type="checkbox"/> Išklaudyti

		<input 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 mokyti 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	Įrašykite: išmoks programavimo pradžiamokslį; kurs įvairius spalvingus ir su judesiu susijusius projektus.				
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	Scratch. Iš kur gauti? Ką su ja veikti? Prisijungimas.	Dirbant individualiai susipažįstama su darbo sauga, interneto ir el. pašto praktiniu panaudojimu. Prisiregistravimas.	Aiškinimas, demonstravimas, praktinis darbas.	Pažinimo, socialinės.	2
	2	Programos aplinka. Objektų valdymas.	Dirbant individualiai susipažins su programos įdiegimu, blokų meniu. (blokų meniu).	Įtraukianti paskaita, demonstravimas, klausimų pateikimas, praktinis darbas kompiuteriu, tyrimas, analizė, darbas grupėse.	Mokėjimo mokyti, kūrybingumo pažinimo, socialinės, iniciatyvumo	1
	3	Pagrindiniai programavimo principai, taisyklės, pavyzdžiai.	Dirbant individualiai ir grupėmis susipažins su programos piešimo įrankiais. (Grafinis redaktorius)	Įtraukianti paskaita, demonstravimas, klausimų pateikimas, praktinis darbas kompiuteriu, tyrimas, analizė,	Mokėjimo mokyti, kūrybingumo pažinimo, socialinės, iniciatyvumo	2

			darbas grupėse.		
4	Komandos ir jų atributai – spalvos ir formos.	Dirbant individualiai ir grupėmis gebės nupiešti ar iš spruklių bibliotekos įkelti spruklius, kurie judės pagal pasirinktą muziką. (Sprukliai, scenos, grafiniai ir garsiniai objektų failai).	Įtraukianti paskaita, demonstravimas, klausimų pateikimas, praktinis darbas kompiuteriu, tyrimas, analizė, darbas grupėse, pristatymas	Mokėjimo mokytis, kūrybingumo pažinimo, socialinės, iniciatyvumo	2
5	Vaikščiavimas ir posūčiai. Žaidimas su pieštuku ir spalvomis.	Dirbant individualiai ir grupėmis sukurs darniai grojančią spruklių orkestrą.	Įtraukianti paskaita, demonstravimas, klausimų pateikimas, praktinis darbas kompiuteriu, tyrimas, analizė, darbas grupėse, pristatymas	Mokėjimo mokytis, kūrybingumo pažinimo, socialinės, iniciatyvumo	3
6	Veikėjai: kaukių keitimas, naujų veikėjų piešimas, programavimas.	Dirbant individualiai ir grupėmis sukurs spruklį vaiduoklį, kad jis staiga pasirodytų ir išnyktų ar vogčia prisėlintų. (Specialieji efektai).	Įtraukianti paskaita, demonstravimas, klausimų pateikimas, praktinis darbas kompiuteriu, tyrimas, analizė, darbas grupėse, pristatymas	Mokėjimo mokytis, kūrybingumo pažinimo, socialinės, iniciatyvumo	2
7	Judėjimas ir reagavimas į aplinką. Projektas „Gaudynės“.	Dirbant individualiai ir grupėmis panaudos vienas po kito einančius įvykius ar įvykius, vyksiančius vienu metu.	Įtraukianti paskaita, demonstravimas, klausimų pateikimas, praktinis darbas kompiuteriu, tyrimas, analizė, darbas grupėse, pristatymas	Mokėjimo mokytis, kūrybingumo pažinimo, socialinės, iniciatyvumo	3
8	Projektas „Gėlių darželis“.	Dirbant individualiai ir grupėmis sukurs spruklių dialogą, monologą.	Įtraukianti paskaita, demonstravimas, klausimų pateikimas, praktinis darbas kompiuteriu, tyrimas, analizė,	Mokėjimo mokytis, kūrybingumo pažinimo, socialinės, iniciatyvumo	2

				darbas grupėse, pristatymas		
9	Paprastas judesys + ciklas.	Dirbant individualiai ir grupėmis sukurs spruklių dialogą, monologą. Naudos ciklus.		Įtraukianti paskaita, demonstravimas, klausimų pateikimas, praktinis darbas kompiuteriu, tyrimas, analizė, darbas grupėse, pristatymas.	Mokėjimo mokytis, kūrybingumo pažinimo, socialinės, iniciatyvumo	2
10	Animacija. Žaidimas su kamuoliuku. Šokantys veikėjai ir dar daugiau objektų.	Dirbant individualiai ir grupėmis panaudos matematinės operacijas, sąlygą.		Įtraukianti paskaita, demonstravimas, klausimų pateikimas, praktinis darbas kompiuteriu, tyrimas, analizė, darbas grupėse, pristatymas.	Mokėjimo mokytis, kūrybingumo pažinimo, socialinės, iniciatyvumo	2
11	Sąlygos sakiny, aplinkos stebėjimas. Projektas „Skaičiuoju taškus“.	Dirbant individualiai ir grupėmis sukurs animuotą, judantį scenoje veikėją. Jis atliks skaičiavimus.		Įtraukianti paskaita, demonstravimas, klausimų pateikimas, praktinis darbas kompiuteriu, tyrimas, analizė, darbas grupėse, pristatymas.	Mokėjimo mokytis, kūrybingumo pažinimo, socialinės, iniciatyvumo	3
12	Ciklas cikle arba daug daug antspaudėlių. Piešimas ratu; piešimas eilėmis.	Dirbant individualiai ir grupėmis valdys spruklį pele ir klaviatūra, anspauduos.		Įtraukianti paskaita, demonstravimas, klausimų pateikimas, praktinis darbas kompiuteriu, tyrimas, analizė, darbas grupėse, pristatymas.	Mokėjimo mokytis, kūrybingumo pažinimo, socialinės, iniciatyvumo	3
13	Ciklas cikle su efektais. Projektas „Augu, augu... Didėju, didėju...“	Dirbant individualiai ir grupėmis valdys spruklį pele ir klaviatūra.		Įtraukianti paskaita, demonstravimas, klausimų pateikimas, praktinis darbas kompiuteriu, tyrimas, analizė, darbas grupėse, pristatymas.	Mokėjimo mokytis, kūrybingumo pažinimo, socialinės, iniciatyvumo	3

14	Fraktalai: „Trikampiai trikampiuose“, „Kvadratai kvadratuose“ ir kt.	Dirbant individualiai ir grupėmis valdys spruklį pele ir klaviatūra.	Įtraukianti paskaita, demonstravimas, klausimų pateikimas, praktinis darbas kompiuteriu, tyrimas, analizė, darbas grupėse, pristatymas.	Mokėjimo mokyti, kūrybingumo pažinimo, socialinės, iniciatyvumo	3
15	Snaigės. Kocho snaigės. Saulytės ir ne tik. Medžiai.	Dirbant individualiai ir grupėmis spruklis sukurs krintančius, judančius objektus.	Įtraukianti paskaita, demonstravimas, klausimų pateikimas, praktinis darbas kompiuteriu, tyrimas, analizė, darbas grupėse, pristatymas.	Mokėjimo mokyti, kūrybingumo pažinimo, socialinės, iniciatyvumo	4
16	Animacija, žaidimai ir kitos gudrybės.	Dirbant individualiai ir grupėmis pasidalins savo sukurtais projektais tarpusavyje.	Įtraukianti paskaita, demonstravimas, klausimų pateikimas, praktinis darbas kompiuteriu, tyrimas, analizė, darbas grupėse, pristatymas.	Mokėjimo mokyti, kūrybingumo pažinimo, socialinės, iniciatyvumo	3
	Linksmasis skaičiuotuvas.	Dirbdami komandoje sukurs ir demonstruos projektą.	Įtraukianti paskaita, demonstravimas, klausimų pateikimas, praktinis darbas kompiuteriu, tyrimas, analizė, darbas grupėse, pristatymas.	Mokėjimo mokyti, kūrybingumo pažinimo, socialinės, iniciatyvumo	3
17	Įrašome į atmintį ir pasidalinkime savo sukurtais darbais tinkle.	Dirbant individualiai ir grupėmis pasidalins savo sukurtais projektais internete.	Įtraukianti paskaita, demonstravimas, klausimų pateikimas, praktinis darbas kompiuteriu, tyrimas, analizė, darbas grupėse, pristatymas.	Mokėjimo mokyti, kūrybingumo pažinimo, socialinės, iniciatyvumo	3
18	Coder dojo priemonių	Dirbant individualiai	Įtraukianti paskaita,	Mokėjimo mokyti,	10

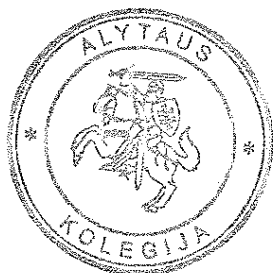
	aplinkoje atliekamos užduotys pagal mokinių gebėjimus	atliekamos užduotys, pradedant „programuokime kartu su Ana ir Eliza“.	demonstravimas, klausimų pateikimas, praktinis darbas kompiuteriu, tyrimas, analizė, darbas grupėse	kūrybingumo pažinimo, socialinės, iniciatyvumo	
				Iš viso val.:	56
17.	Programos apimtis ir trukmė				
	2	valandas per savaitę	8	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 checked="" type="checkbox"/> 11 <input checked="" type="checkbox"/> 12 <input checked="" type="checkbox"/> 13 <input checked="" type="checkbox"/> 14 <input type="checkbox"/> 15 <input type="checkbox"/> 16 <input type="checkbox"/> 17 <input type="checkbox"/> 18 <input 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)				
21.	Numatomas grupės dydis (vaikų skaičių grupėje)				
	9–12				
22.	Numatomas grupių skaičius				
	1				
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>Kiekvienas vaikas mokydamasis programos Scratch ir dirbdamas Coder Dojo priemonėmis randa savo veiklos sritį. Visa tai stiprina vaikų įgūdžius mokėjimus. Vaikai demonstruoja savo sukurtus sudėtingesnius projektus, juos aptaria, bendrauja ir bendradarbiauja. Kompiuterinis, interaktyvus mokymas leidžia tenkinti vaikų saviraiškos poreikius, atvirumą naujovėms. Mokymo metodai bus koreguojami pagal mokinių interesus, galimybes ir pajėgumą.</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>Mokytojos padedami vaikai taiko įvairias mokymosi strategijas. Mokytoja naudoja neformalų ir formuojamąjį vertinimą. Užsiėmimų eigoje nuolat grįžtama prie nesuprastų ar neišmoktų dalykų. Kiekvieno vaiko darbas vertinamas komentuojant žodžiu, kai mokytoja stebi mokymąsi, aptaria, skatina, pataria. Įgytas žinias pritaiko atliekant nedidelius projektus. Rezultatai nuolat aptariami pabrėžiant vaiko stipriąsias ir tobulintinas sritis. Taigi, vaikai gali save įsivertinti</p>				

	kiekviename užsiėmime, gali priimti sprendimus apie daromą pažangą bei pasiekimus. Mokslo metų pabaigoje mokiniai gaus kurso baigimo diplomą.
26.	<p>NVŠ mokytojų kvalifikacija (įvardykite išsilavinimą, patirtis ir kvalifikaciją, kompetencijas)</p> <p>Išsilavinimas – aukštasis. Kiekvienais mokslo metais keliu kvalifikaciją informacinių technologijų seminaruose, kursuose, konferencijose. Esu įgijusi UPC mobiliųjų įrenginių naudojimo ugdyme patarėjos pažymėjimą. 2014 m. įgijau Švietimo konsultanto pažymėjimą „Skaitmeninių mokymo priemonių naudojimas ugdyme“ (SK Nr. 4819, Vilnius). 2015 m. gautas SAMSUNG sertifikatas „Samsung išmaniųjų technologijų mokytojas 2015“. Turiu pažymą apie skaitmeninių mokymo priemonių naudojimą bendrajame ugdyme praktinio darbo patirtį (Nr. SD-244). Dalyvavau mokymuose tema „SKAITMENINIŲ MOKYMO PRIEMONIŲ NAUDOJIMAS BENDRAJAME UGDYME“, dalyvauju projekte „Microbitų klasės“ ir kt. Patobulinau šias kompetencijas: informacinių technologijų naudojimo; mokymo/si proceso valdymo.</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. <p><input checked="" type="checkbox"/> TAIP</p>
	<p>Patvirtinkite, kad prisiimate atsakomybę už tai, kad programą įgyvendins asmenys, pagal Švietimo įstatymą turintys teisę dirbti NVŠ mokytojais</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> TAIP</p>

	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 įgyvendinimui
<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)

A handwritten signature in black ink, consisting of several fluid, overlapping strokes that form the name 'Danutė Remeikienė'.