

**NEFORMALIOJO VAIKŲ ŠVIETIMO PROGRAMOS ATITIKTIES
REIKALAVIMAMS
PARAIŠKOS FORMA**

INFORMACIJA APIE NVŠ PROGRAMĄ			
Programos kodas Neformaliojo švietimo programų registre			
13.	Programos pavadinimas Dvimatė kompiuterinė grafika Programa skirta 9-12 klasių mokiniams, besidomintiems populiariosios (POP kultūros) kompiuterinių žaidimų, animacijos ar filmų industrijos, personažų ar aplinkos dizaino kūrimu dvimatėje grafikoje (2D). Užsiėmimų metu mokiniams bus suteiktas planšetinis kompiuteris Ipad Pro + apple pencil (apple pieštukas) su įdiegta piešimo aplikacija „Procreate“. Užsiėmimai vyks klasėje, kūrybinėse išvykose, bendradarbiaujant su kitais mokyklos mokiniais, partneriais, kviestiniais skaitmeniniais menininkais. Užsiėmimų metu mokiniai bus supažindinami su kompiuterinės aplikacijos „Procreate“ galimybėmis ir skaitmeninių menininkų karjeros perspektyvomis. Mokiniai bus mokinami personažų ir aplinkos piešimo. Į programą bus įtraukta: piešimo pagrindai, perspektyvos pagrindai, daiktų piešimas iš natūros naudojant planšetę, šviesos ir spalvų teorijos pagrindai, piešimo konstrukcijos principai, nuotraukų panaudojimas piešiniuose (photo bashing technique), anatomijos pagrindai, vizualinės kompozicijos ir komunikacijos pagrindai, savo bei kitų skaitmeninių menininkų darbų analizavimas, skaitmeninio portfolio kūrimas ir asmeninių projektų įgyvendinimas. Programos veiklose bus ugdomi mokinių meniniai įgūdžiai ir kūrybiškumas, savirealizacijos poreikis. Grupinės ir individualios užduotys, paremtos analize, refleksija ir diskusija, skatins mokinius išsakyti savo mintis, idėjas, formuoti nuomonę, ugdyti socialines, komunikacines kompetencijas, komandinio darbo įgūdžius. Mokiniai eksponuos savo darbus Kauno A. Martinaičio dailės mokyklos ir partnerių socialiniuose tinkluose.		
14.	Programos lygmuo: ☒ Savivaldybės lygmuo ☐ Nacionalinis lygmuo		
15.	NVŠ programos kryptis <i>(pažymėkite vieną pagrindinę kryptį)</i> <table style="width: 100%; border: none;"> <tr> <td style="width: 50%; vertical-align: top;"> ☐ Muzika ☒ Dailė ☐ Šokis ☐ Teatras ☐ Sportas ☐ Techninė kūryba ☐ Turizmas ir kraštotyra ☐ Gamta, ekologija </td> <td style="width: 50%; vertical-align: top;"> ☐ Saugus elgesys ☐ Informacinės technologijos ☐ Technologijos ☐ Medijos ☐ Etnokultūra ☐ Kalbos ☐ Pilietiškumas ☐ Kita <i>(rašyti)</i>..... </td> </tr> </table>	☐ Muzika ☒ Dailė ☐ Šokis ☐ Teatras ☐ Sportas ☐ Techninė kūryba ☐ Turizmas ir kraštotyra ☐ Gamta, ekologija	☐ Saugus elgesys ☐ Informacinės technologijos ☐ Technologijos ☐ Medijos ☐ Etnokultūra ☐ Kalbos ☐ Pilietiškumas ☐ Kita <i>(rašyti)</i>
☐ Muzika ☒ Dailė ☐ Šokis ☐ Teatras ☐ Sportas ☐ Techninė kūryba ☐ Turizmas ir kraštotyra ☐ Gamta, ekologija	☐ Saugus elgesys ☐ Informacinės technologijos ☐ Technologijos ☐ Medijos ☐ Etnokultūra ☐ Kalbos ☐ Pilietiškumas ☐ Kita <i>(rašyti)</i>		
16.	NVŠ programos vykdymo būdas ☒ kasdieniu (kontaktiniu) – mokiniai užsiėmimuose dalyvauja realiu laiku, būdami toje pačioje fizinėje vietoje; ☐ nuotoliniu – kai mokiniai pagal užsiėmimų tvarkaraštį, būdami skirtingose fizinėse vietose, naudodami informacines komunikacijos technologijas, realiu laiku dalyvauja NVŠ programoje; ☐ Mišrus (kasdieniu ir nuotoliniu) – kai mokiniai užsiėmimuose dalyvauja nuotoliniu būdu ir mažiausiai 3 kartus per NVŠ programos vykdymo laikotarpį užsiėmimuose		

	dalyvauja kasdieniu (kontaktiniu) būdu		
17.	NVŠ programos tikslas <i>(Formuluojamas aiškiu teiginiu, apibūdinančiu programos visumą ir pagrindinę ugdomą kompetenciją)</i> Per integralias veiklas formuoti ugdytinių vertybines nuostatas, skatinti kūrybiškumą, saviraišką, savęs pažinimą, komunikavimo, asmenines, socialines, pažinimo bei dalykines kompetencijas. Populiarinti skaitmeninį piešimą Lietuvoje ir supažindinti jaunimą su skaitmeninių menininkų karjeros galimybėmis.		
18.	NVŠ programos uždaviniai <i>(Formuluojami ne daugiau kaip 3 (trys) konkretūs uždaviniai, nurodantys tikslo įgyvendinimo rezultatą. Uždaviniai išdėstomi taip, kad nuosekliai atspindėtų programą)</i> 1. Ugdyti mokinių kompetencijas, tenkinant jų saviraiškos poreikį integraliose skaitmeninio piešimo kūrybinėse veiklose. 2. Suprantamai perteikti informaciją apie skaitmeninio piešimo raidą, technikas, metodus, atskirų specialistų darbo pobūdį, padėti įtvirtinti teorines žinias praktikoje; 3. Stiprinti vaikų saviraišką, asmenines savybes, emocinį intelektą, skatinti išradingumą, kūrybinę laisvę, kritinį mąstymą, savirefleksiją per skaitmeninio piešimo kūrybines veiklas.		
19.	Pažymėkite ne daugiau kaip 3 kompetencijas, kurias patobulins mokiniai		
	Kompetencija	Kompetencijos apibrėžtis	
	☐ Pažinimo kompetencija	Motyvacija ir gebėjimas pažinti save ir pasaulį, įgyjami suvokiant (perimant) žmonijos kultūrinę patirtį, tobulinant dalykines žinias bei gebėjimus	
	☐ Komunikavimo kompetencija	Asmens gebėjimas kurti, perduoti ir suprasti žinias (faktus, požiūrius ar asmenines nuostatas), etiškai naudotis verbalinėmis ir neverbalinėmis priemonėmis ir technologijomis	
	☒ Kūrybiškumo kompetencija	Gebėjimas tyrinėti, generuoti, kurti, vertinti asmeniškai ir kitiems reikšmingas kūrybines idėjas, produktus, problemų sprendimus	
	☐ Pilietiškumo kompetencija	Vertybės, nuostatos, suvokimas ir praktinio veikimo gebėjimai, įgalinantys ugdyti pilietinį tapatumą ir stiprinti pilietinę galią, kartu su kitais kūrybiškai ir socialiai atsakingai kurti demokratišką visuomenę, stiprinti Lietuvos valstybingumą tarptautinėje bendrijoje	
	☐ Socialinė, emocinė ir sveikos gyvensenos kompetencija	Asmens savimonė ir savitvarda, socialinis sąmoningumas, tarpusavio santykių kūrimo gebėjimai, atsakingas sprendimų priėmimas ir asmens rūpinimasis fizine ir psichine sveikata	
	☒ Kultūrinė kompetencija	Asmens kultūrinė savimonė, grįsta žiniomis, aktyvia kultūrine raiška ir kultūriniu sąmoningumu	
	☒ Skaitmeninė kompetencija	Asmens informacinis raštingumas, gebėjimas pažinti ir įvaldyti skaitmenines technologijas, atsakingai jomis naudotis, kurti skaitmeninį turinį	
20.	Programos apimtis ir trukmė <i>(ne mažiau nei 6 mėnesius ir 8 pedagogines darbo valandas per mėnesį)</i>		
	Mėnesių skaičius	8	Pedagoginių valandų skaičius per mėnesį 20

21.	NVŠ programos turinys, nusakantis nuoseklią programos įgyvendinimo eigą visą Neformaliojo vaikų švietimo programos atitikties reikalavimams paraiškos (toliau – Paraiška) 20 punkte nurodytą jos įgyvendinimo laikotarpį				
	Eil. Nr.	Veiklos apibūdinimas	Ugdomos kompetencijos	Ugdymo, vertinimo (įsivertinimo) metodai	Trukmė (pedagoginėmis val.)
	1.	Įvadas į veiklų sritį. 1.Saugumo reikalavimai. 2.Supažinimas su „Procreate“ aplikacija. 3.Žinomų Lietuvos ir pasaulio skaitmeninių menininkų darbų bei portfolio analizavimas. 4.Vizualinės komunikacijos ir kompozicijos pagrindai. (kaip iškomunikuoti savo vizualinę idėją savo iliustracijose žiūrovui) 5.Skaitmeninių menininkų perspektyvos ir galimybės industrijoje	Kultūrinė kompetencija	Susipažinimo žaidimai, prisistatymas, lūkesčių išklaušymas, diskusija, vaizdinė medžiaga (knygos, skaidrės, ir kt.). Atradimų, eksperimentavimo metodas. Individualus ir grupinis darbas. Idėjų generavimas. Pokalbiai ir diskusija. Refleksija.	24
	2.	Daiktų piešimas iš natūros planšetėje: 1.Spaltvų teorijos pagrindai. Jų taikymas piešiant paprastus objektus iš natūros. 2.Piešimo perspektyvos pagrindai. 3.Piešimo struktūros pagrindai: Intuityvus geometrinių figūrų piešimas, jų manipuliavimas ir deformavimas. 4.Anatomijos pagrindai ir manekenizacija: žmogaus	Kūrybiškumo kompetencija	Pasakojimas, vaizdinė medžiaga (knygos, skaidrės ir kt.) Diskusijos. Individualus ir grupinis darbas. Refleksija. Stebėjimas, analizavimas ir eksperimentavimai.	73

		kūno piešimas ir studijavimas iš nuotraukų.			
	3.	Personažo dizaino kūrimas pagal pasirinktą temą, perkeliamas Procreate programoje: 1. Vizualinės informacijos paieškos. 2. Viso kūno personažo piešimas, remiantis mokinio surinkta vizualine informacija. 3. Teorinės informacijos pritaikymas praktiniame darbe. Iliustracijos ir aplinkos kūrimas, piešimas pagal duotas temas, perkeliamas Procreate programoje: 1. Vizualinės informacijos paieška. 2. Nuotraukų naudojimas ir manipuliavimas, piešiant aplinkas ir iliustracijas (photobashing technique). 3. Teorinės informacijos pritaikymas praktiniame darbe.	Skaitmeninė kompetencija	Pasakojimas, Vaizdinė medžiaga (knygos, skaidrės, menininkų darbai ir kt.). Diskusijos. Individualus ir grupinis darbas. Refleksija. Tyrinėjimai, ieškojimai ir eksperimentavimai.	63
				Iš viso val.:	160
22.	Mokinių amžius pagal klases, į kurių orientuota NVŠ programa (pasirinkite vieną): ☐ 1–4 klasė ☐ 5–8 klasė ☒ 9–12 klasė / 1–4 gimnazijos klasė				
23.	Programos ir jos vykdymo aplinkos pritaikymas mokiniams, turintiems šių specialiųjų ugdymosi poreikių dėl įgimtų ir įgytų sutrikimų: ☐ Intelektų sutrikimų ☐ Regos sutrikimų ☐ Klausos sutrikimų ☐ Judesio ir padėties sutrikimų ☐ Įvairiapusių raidos sutrikimų ☒ Nėra galimybių programą pritaikyti mokiniams, turintiems šių specialiųjų ugdymosi poreikių dėl įgimtų ir įgytų sutrikimų				
24.	Informacija apie NVŠ programos ir jos vykdymo aplinkos pritaikymą Paraiškos 23 punkte nurodytiems mokinių specialiesiems ugdymosi poreikiams <i>(jei nepritaikyta – nepildoma)</i> <i>(Trumpai aprašoma, kaip pritaikyta NVŠ programa, vykdymo aplinka, priemonės ir pan. bus pritaikyta Paraiškos 23 punkte nurodytiems mokiniams)</i>				

	Mokymo metodai ir priemonės pritaikomi, atsižvelgiant į individualius mokinių poreikius, sutrikimo sudėtingumą, mokinio gebėjimo lygį. Metodai supaprastinti, ugdymas labiau individualizuotas.	
25.	Numatomas mokinių skaičius vienoje grupėje	15
26.	Numatomas grupių skaičius	2
27.	Patvirtinkite, kad: - NVŠ programa atitinka Lietuvos Respublikos švietimo įstatymu nustatytą neformaliojo vaikų švietimo paskirtį – tenkinti mokinių pažinimo, ugdymosi ir saviraiškos poreikius, padėti jiems tapti aktyviais visuomenės nariais; - NVŠ programa prisideda prie 2021–2030 metų nacionalinio pažangos plano, patvirtinto Lietuvos Respublikos Vyriausybės 2020 m. rugsėjo 9 d. nutarimu Nr. 998 „Dėl 2021–2030 metų nacionalinio pažangos plano patvirtinimo“, trečio strateginio tikslo „Didinti švietimo įtrauktį ir veiksmingumą, siekiant atitikties asmens ir visuomenės poreikiams“ 3.2 uždavinio „Didinti švietimo įtrauktį ir prieinamumą, užtikrinti saugią aplinką kiekvienam asmeniui“; - programos įgyvendinimo priemonės jokiais būdais nepažeidžia Lietuvos Respublikos Konstitucijos, įstatymų ir kitų teisės aktų, nekelia grėsmės žmonių sveikatai, garbei ir orumui, viešajai tvarkai ir neišreiškia nepagarbos Lietuvos valstybės tautiniams ir religiniams jausmams ir simboliams, nepopuliarina narkotikų ir kitų psichotropinių, toksinių ir kitų stipriai veikiančių medžiagų, nekursto smurto, prievartos, neapykantos; - prisiimate atsakomybę už tai, jog NVŠ programą įgyvendins asmenys, pagal Lietuvos Respublikos švietimo įstatymą turintys teisę dirbti NVŠ mokytojais; - prisiimate atsakomybę už sveiką ir saugią vaikų mokymosi aplinką; - turite lėšų NVŠ programos įgyvendinimo pradžiai (ne mažiau kaip mėn.) ☐ TAIP	
28.	Patvirtinu, kad nacionalinėje NVŠ programoje, kuri atitinka bent vieną nacionalinį NVŠ programų finansavimo prioritetą (pagal Neformaliojo vaikų švietimo programų finansavimo ir administravimo tvarkos aprašo (toliau – Aprašas) 12.1 papunktį), sudarysiu galimybę dalyvauti visų šalies savivaldybių mokiniams ir užtikrinsiu, kad NVŠ programoje mokysis 3 (trijų) ir daugiau savivaldybių mokiniai (<i>tik nacionalinio lygmens NVŠ programų teikėjams</i>) ☐ TAIP	
29.	Informacija apie nacionalinio lygmens NVŠ programos teikėjo patirtį nuotoliniu arba mišriu būdu (kaip tai apibrėžta Aprašo 19.4 papunktyje) įgyvendinant NVŠ programas, atitinkančias bent vieną iš Nacionalinių programų prioritetų (rekomenduojama pateikti ne daugiau nei 3 (tris) programas)	
	NVŠ programos pavadinimas, trumpas NVŠ programos aprašymas, vykdymo trukmė (mėn.)	Vykdymo pradžios ir pabaigos metai

Programą pateikusiojo vardas ir pavardė	Jonas Špokas
Telefono Nr.	+37067418994
El. paštas	anboxlt@gmail.com