

PATVIRTINTA
Klaipėdos Simono Dacho
progimnazijos direktoriaus
2019 m. rugpjūčio 30 d.
įsakymu Nr. V1-57

SIMONO DACHO PROGIMNAZIJOS NOVATORIŠKO VERSLUMO SAMPRATOS GAIRES

Tikslas – ugdyti novatoriškai mąstančią asmenybę, gebančią savarankiškai ir aktyviai veikti, kurti naujas idėjas ir jas realizuoti.

1-8 Σ (sigma) klasės

Integruotos programos

+

2 moduliai

(1–4 klasėse ankstyvasis programavimas, kūrybinis konstravimas, kūrybiškumo ugdymas, 5–8 klasėse – linksmasis programavimas, verslo simuliacijos, ekonomikos ir verslo inovacijos ar socialinė etika)

+

Bent vienas neformaliojo švietimo būrelis

(1–4 klasėse – smagioji robotika ar animacija, žaidimų akademija, 5–8 klasėse – robotika, kompiuterinė animacija, improvizacijos ir pojūčių teatras ar debatai)

+

Isavarankiškai ar grupėje įgyvendintas projektas

(Projektų temos: 1–4 klasėse – žaidimų bendraamžiams ir socialinių inovacijų kūrimo; 5–8 klasėse – animacinių filmų, skaitmeninių žaidimų, iliustruotų pasakų ir socialinių inovacijų kūrimo, tiriamieji projektai;

+

Bent kartą per mėnesį pamokos kitose erdvėse

+

MMB (mokomosios mokinų bendrovės)

+

2 dienų kūrybiškumo stovykla