

## **NOVATORIŠKO VERSLUMO KLASĖ**

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

### **1-8 $\Sigma$ (sigma) klasės**

#### **Integruotos pamokos**

##### **2 moduliai kiekvienais metais**

(1–4 kl. 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)

##### **1 savarankiškai ar grupėje įgyvendintas projektas kiekvienais metais**

(Projektų temos: 1–4 klasėse – žaidimų bendradarbiams 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 mokinių bendrovės)**

##### **2 dienų kūrybiškumo stovykla**