

**KAUNO MIESTO RENGINIO MOKINIAMS
„KŪRYBINĖS DIRBTUVĖS: KOMPIUTERINIŲ EDUKACINIŲ ŽAIDIMŲ KŪRIMAS,
PROJEKTAVIMAS“**

NUOSTATAI

I. BENDROSIOS NUOSTATOS

1. Kauno miesto bendrojo ugdymo mokyklų 8 – 9 klasių mokinių renginio „Kūrybinės dirbtuvės: kompiuterinių edukacinių žaidimų kūrimas, projektavimas“ nuostatai reglamentuoja renginio tikslą, organizavimo tvarką ir eigą.

2. Renginį „Kūrybinės dirbtuvės: kompiuterinių edukacinių žaidimų kūrimas, projektavimas“ organizuoja Kauno pedagogų kvalifikacijos centro metodininkė Ilona Teresienė, Kauno „Santaros“ gimnazijos direktorės pavaduotoja ugdymui Deimantė Karaliūtė.

II. RENGINIO TIKSLAS

3. Ugdyti mokinių saviraišką, algoritminį bei kritinį mąstymą, kūrybinio darbo rengimo kompetencijas.

4. Skatinti mokinius taikyti matematikos, IT, verslumo gebėjimus ir kūrybiškai spręsti problemas.

5. Pristatyti mokinių parengtus kūrybinius kompiuterinių žaidimų projektus, skatinant efektyvų mokinių bei jų mokytojų bendradarbiavimą, miesto mokytojų dalijimąsi gerąja patirtimi.

6. Padėti atskleisti mokinių gebėjimus bei ugdomas dalykines ir bendrąsias kompetencijas.

7. Plėtoti mokymosi integralumą kaip vieną svarbiausių šiuolaikinio mokymo(si) bruožų.

8. Tobulinti mokytojų kompetenciją inicijuojant mokinių mokymąsi netradicinėse erdvėse, virtualioje aplinkoje, mokslinėse, tiriamosiose, eksperimentinėse veiklose.

III. RENGINIO ORGANIZAVIMO TVARKA

9. Renginyje gali dalyvauti bendrojo lavinimo mokyklų 8 – 9 klasių mokiniai.

10. Renginys vyks **2018 metų lapkričio 13 d. (antradienį)** Kauno „Santaros“ gimnazijoje (Baltų pr. 51).

11. **Renginio pradžia 13.00 val.** Registracija 12.00 – 12.30 val.

12. Mokiniai kūrybinėse dirbtuvėse (modernioje kompiuterių klasėje), padedant gimnazijos mokiniams mentoriams, kurs kompiuterinį edukacinį žaidimą „Šuokliukas“, kuriame būtų pritaikytos integralios matematikos, IT, ekonomikos dalykų žinios.

13. Mokiniai naudos UNITY žaidimų kūrimo variklio programinę įrangą.
14. Kūrimo proceso kūrybinėse dirbtuvėse eiga: 13.00 – 15.00 val.
 - 14.1. Žaidimo pristatymas.
 - 14.2. Supažindinimas su kūrimo įrankiu.
 - 14.3. Žaidimo kūrimo etapai (grafinių elementų paruošimas, veikėjų valdymas, automatinis lygio generavimas, taškų skaičiavimas).
 - 14.4. Mokinių kūrybos rezultato aptarimas ir apibendrinimas. Patirčių pristatymai ir diskusijos. 15.00 – 15.30 val.
15. Išvados. Refleksija. 15.30 – 16.00 val.
16. Nuo 13.00 iki 15.00 val. pageidaujantiems mokytojams gimnazijos konferencijų salėje vyks apskrito stalo diskusija „Patirtinis mokymasis. Sėkmės istorijos“. Moderatorė „Santaros“ gimnazijos matematikos mokytoja metodininkė L. Jocienė.
17. Informacija apie renginį skelbiama gimnazijos tinklalapyje <http://www.santara.kaunas.lm.lt>.

IV. DALYVAVIMAS KŪRYBINĖSE DIRBTUVĖSE

18. Renginio dalyviai 8 – 9 klasių bendrojo lavinimo mokyklų mokiniai.
19. Renginio dalyviai registruojami iki **2018 m. lapkričio 8 d. 15 val.**
Registracijos formos nuoroda: <https://goo.gl/forms/QzueNrVkltpNF9r2>
Registruojami 1 – 2 mokiniai iš kiekvienos mokyklos, nurodant mokyklos pavadinimą, mokytojo vardą, pavardę, mokytojo elektroninio pašto adresą, mokinio vardą, pavardę.
20. Dėl techninių galimybių dalyvių skaičius ribojamas.
21. Mokinius parengusiems mokytojams bus išduotos elektroninės KPKC pažymos (interneto nuoroda: <http://kpkc.lt/index.php/veikla/pazymos>).

V. BAIGIAMOSIOS NUOSTATOS

22. Visi dalyvavę kūrybinėse dirbtuvėse mokiniai organizatorių apdovanojami padėkos raštais ir atminimo dovanėlėmis.
 23. Papildomą informaciją dėl renginio „Kūrybinės dirbtuvės: kompiuterinių edukacinių žaidimų kūrimas, projektavimas“ teikia Kauno „Santaros“ gimnazijos IT mokytojas metodininkas Edvardas Liniovas, el. paštu edvardas.milikoniai@gmail.com ir Lijana Pabilionė, IT yresnioji mokytoja, el. paštas lijana25@gmail.com.
-