

PATVIRTINTA
Kauno Algio Žikevičiaus saugaus
vaiko mokyklos direktoriaus
2024 m. įsakymu Nr.

KAUNO ALGIO ŽIKEVIČIAUS SAUGAUS VAIKO MOKYKLOS NVŠ PROGRAMŲ

1-4 kl. MOKINIŲ ORIENTAVIMOSI ŽAIDIMO

„MOKYKLOS LABIRINTAI“

NUOSTATAI

I SKYRIUS

BENDROSIOS NUOSTATOS

1. Kauno Algio Žikevičiaus saugaus vaiko mokyklos 1-4 kl. mokinių orientavimosi patalpose žaidimo „Mokyklos labirintai“ – (toliau –žaidimas) nuostatai reglamentuoja žaidimo tikslą, uždavinius, organizavimo ir vykdymo tvarką.
2. Žaidimo organizatorius - Kauno Algio Žikevičiaus saugaus vaiko mokykla. Informacija apie žaidimą skelbiama elektroniniu paštu ir Kauno Algio Žikevičiaus saugaus vaiko mokyklos internetinėje svetainėje <https://saugausvaikomokykla.lt/>, „Facebook“ paskyroje.

II SKYRIUS

ŽAIDIMO TIKSLAI

3. Formuoti teisingą požiūrį į sveiką gyvenseną ir fizinį aktyvumą.
4. Skatinti mokyklos dalyvių bendravimo bei bendradarbiavimo kompetencijas.
5. Ugdyti vaikų aktyvaus laisvalaikio pažinimo džiaugsmą.
6. Ugdyti orientavimosi sporto dalykines kompetencijas.

III SKYRIUS

ŽAIDIMO DALYVIAI

7. Žaidimo dalyviai – Kauno Algio Žikevičiaus saugaus vaiko mokyklos 1-4 klasių NVŠ programų mokiniai.

IV SKYRIUS

ŽAIDIMO ORGANIZAVIMO TVARKA

8. Žaidimą organizuoja Kauno Algio Žikevičiaus saugaus vaiko mokykla.

9. Žaidimą koordinuoja – Saugaus vaiko mokyklos metodininkas Tomas Jurkuvėnas, mob. nr. +37062161935, el. paštas: tomassvm3@gmail.com

Darbo grupė: Mireta Jurgelevičiūtė, metodininkė, Šarūnė Šumskienė, metodininkas.

10. Žaidimas organizuojamas 2024 m. vasario 14 d. 13.30-16.30 val.

11. Rekomenduojama vilkėti sportinę aprangą ir vidaus batus.

12. Žaidimo eiga:

12.1. Dalyviai renkasi pagal pasirinktą laiką (su užsiregistravusiais dalyviais bus susisiepta iš anksto ir susitartas laikas).

12.2. Dalyviai žais orientavimosi žaidimą „Mokyklos labirintai“. Naudodami internetinę žaidimų platformą <https://zaidimas.patirk.com> dalyviai ieškos mokykloje paslėptų kodų pagal žaidimų platformoje pateiktas užuominas (nuotraukas, žemėlapi) ir suvedinėti kodus į telefoną.

12.3. Dalyviai pasiskirstys į komandas po 2-3, kiekvienai komandai reikia turėti po 1 išmanųjį telefoną su interneto prieiga.

V SKYRIUS

REZULTATŲ SKAIČIAVIMAS IR APDOVANOJIMAI

13. Laimi ta komanda, kuri suranda visus kodus ir išsprendžia užduotis per trumpiausią laiką. Laikas paverčiamas taškais ir kaupiamas sistemoje. Komanda įvykdžiusi užduotis per trumpiausią laiką gauna 100 taškų, per ilgiausią laiką - 0 taškų, visi kiti taškus gauna nuo 0 iki 100. Komandos rezultatai, kiekvienos užduoties vykdymo laiką, bus galima matyti pabaigus žaidimą. Baigus žaidimą, visoms komandoms bus paskelbti galutiniai rezultatai žaidimo sistemoje (Žaidimo rezultatai).

14. Apdovanojama po 1 geriausią komandą iš kiekvienos NVŠ programos. Nugalėtojais apdovanojami diplomais ir atminimo prizais.

VI SKYRIUS
REGISTRACIJA

15. Dalyvių registracija vyksta iki 2024 vasario 12 d. atsiunčiant NVŠ būrelio dalyvių sąrašą.
16. Dalyvių sąrašą atsiųsti el. paštu tomassvm3@gmail.com
17. Už dalyvaujančių dalyvių drausmę ir elgesį žaidimo metu atsako NVŠ programos mokytojas.

Nuostatus parengė metodininkas

Tomas Jurkuvėnas

SUDERINTA:

Direktoriaus pavaduotoja ugdymui

Daiva Piličiauskienė