

BIEDRĪBA	Projekta nosaukums	Piešķirtais finansējums (EUR)	Biedrības līdzfinansējums (EUR)	Izlietotais finansējums (EUR)
„Pagasta bitītes” (Reģistrācijas Nr. 40008261819)	„Kā interesanti pavadīt laiku bez informācijas tehnoloģijām ”	517,10	57,45	574,55
Kopā				574,55

Projekta mērķis:

Rosināt bērnus radoši pavadīt laiku brīvā dabā, izzinot dabas un kultūrvēsturiskās vērtības.

Projekta mērķa grupa

Tiešie ieguvēji 17 Aizputes pagasta pamatskolas skolēni un visi Aizputes pagasta pamatskolas skolēni, vecāki. Netiešie ieguvēji – Aizputes pagasta pamatskolas viesi.

Galvenās aktivitātes:

Projekts tika īstenots 4 dienās:

- 1) Informēt bērnus un vecākus par projekta nodarbībām. Iesaistīt projektā mērķauditoriju.
- 2) **1.diena** Aizputes pagasta pamatskola – Zinātnieku un sporta diena.
 - 1.1.Iepazīšanās ar dalībniekiem, drošības instrukcijas.
 - 1.2.Dažādu eksperimentu veidošana.
 - 1.3.Sporta spēļu inventāra izgatavošana.
 - 1.4.Sporta aktivitātes.
- 3) **2.diena** Alsunga – suitu novada un tradīciju iepazīšana.
 - 2.1.Tikšanās ar “Suitu sievietēm”.
 - 2.2.Sklandu raušu cepšana – Kurzemes ēdienu izzināšana.
 - 2.3.Labirints “Suitu vārdu līkloči”.
 - 2.4.Jūrkalnes stāvkrasta apmeklējums, oļu lasīšana.
- 4) **3.diena** Aizputes pagasta pamatskola – “Sajūtu takas” un spēļu izveide.
 - 3.1.”Sajūtu takas” veidošana. (Piedalās arī vecāki).
 - 3.2.Spēles veidošana skolas koridorā un pagalmā.
 - 3.3.Jūras oļu apgleznošana.
- 5) **4.diena** Aizpute – Kultūrvēsturisko vērtību izzināšana.
 - 4.1.Pedagoģiskā nodarbība Aizputes novadpētniecības muzejā.
 - 4.2.Ģirta Brumsona mākslas parka apmeklējums.
 - 4.3.Pikniks- projekta noslēgums.
- 6) Iegādāties spēles un spēļu inventāru bērnu brīvā laika pavadīšanai.
- 7) Izveidot prezentāciju par projekta nodarbības aktivitātēm. Publicitātes pasākumi.
- 8) Sagatavot projekta atskaitei.

