



2014–2020 metų
Europos Sąjungos
fondų investicijų
veiksmų programa



ŠVIETIMO,
MOKSLO IR SPORTO
MINISTERIJA



NACIONALINĖ
ŠVIETIMO
AGENTŪRA



*Informatikos integravimo pradiniam
ugdyme patirtys, idėjos ir išvalgos*

Informatikos integravimas į gamtamokslinį ugdymą



*Vilkaviškio r. Pilviškių „Santakos“ gimnazijos
direktoriaus pavaduotoja ugdymui Rūta Bakūnienė*



Europos Sąjungos struktūrinių fondų lėšų bendrai finansuojamas projektas „Bendrojo ugdymo turinio ir organizavimo modelių sukūrimas ir išbandymas bendrajame ugdyme“ (09.2.1-ESFA-V-726-04-0001)

2017 metai



Pirmieji
metai
projekte



Informatinis ugdymas

Informatinio ugdymo pradinėje mokykloje tikslas – padėti mokiniams ugdytis informatinį mąstymą ir gebėjimus sumaniai naudotis šiuolaikinėmis technologijomis.



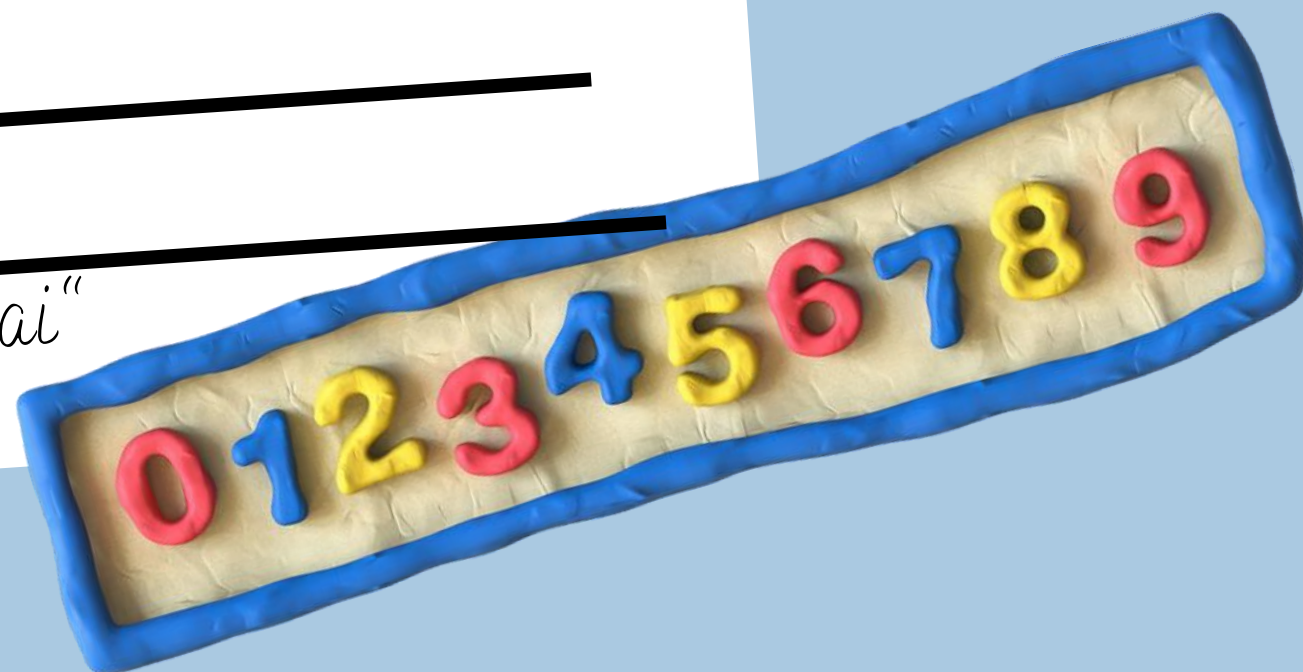


Patirtis

- Dalyvavimas projekte
- Integruotos pamokos
- Metodinės medžiagos sklaida
- Dalyvavimas kvalifikacijos kėlimo kursuose
- Dalinimasis patirtimi konferencijose
- Mokymų organizavimas
- Metodu bankas ir kt.



Pamokos „Kolega - kolegai“





Robotai



BLUE-BOT

Blue Bot - spalvingas, lengvai valdomas ir draugiškas mažasis robotukas yra puiki priemonė mokytis iššifravimo bei problemų sprendimo, programavimo pradmenų.

Be jokios abejonės, vaikus sužavės tai, kad mokytis su Blue-Bot yra neįtikėtinai smagu!

CODEY ROCKY

Codey Rocky yra pradedančiųjų lygio robotas gamtos mokslų, technologijų, inžinerijos, meno ir matematikos žinioms gilinti. Visiems vaikams prieinamas robotikos rinkinys kartu su lengvai suprantama grafine programavimo kalba mBlock 5, palengvina pirmuosius žingsnius į programavimo pasaulį ir skatina smalsumą bei kūrybingumą.

ABCDEFGHIJKLM
NOPQRSTUVWXYZ

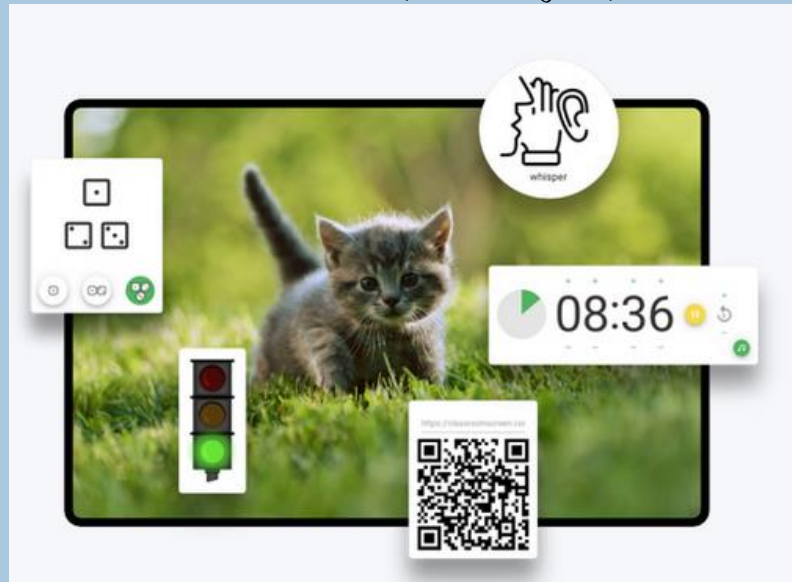
Scottie - Go

Žaidimas sukurtas tam, kad būtų vystomas vaiko kūrybiškumas;
Galvosūkis turi apie 100 įvairaus sudėtingumo užduočių,
kurios suteikia daug valandų žaidimo;
Rinkinį sudaro įvairiaspalviai blokeliai,
kurie apčiuopiamumo būdu parodo pagrindines žaidimo sąlygas.



CLASSROOMSCREEN

internetinis įrankis,
leidžiantis aiškiai ir vaizdžiai parodyti pamokos instrukcijas.



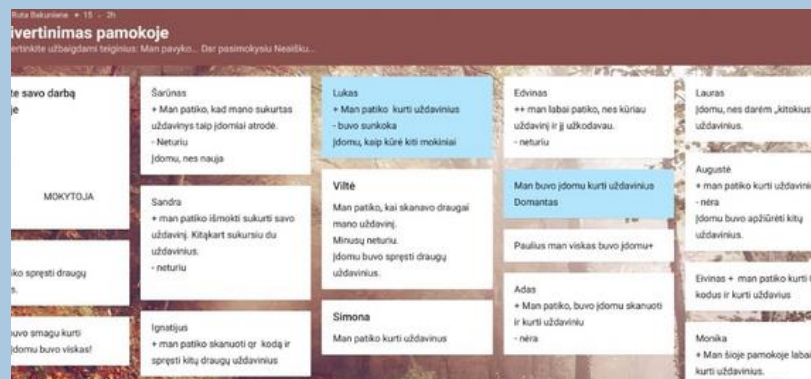
LINOIT IR KT.

internete veikianti programėlė,
primenanti kamštinę lentą, ant kurios
galima klijuoti lapukus, taip sisteminant
surinktą informaciją. Mokiniai gali
išreikšti save, įkeldami tekstus,
grafiką, vaizdo medžiagą ar failus.

Platformos

PADLET

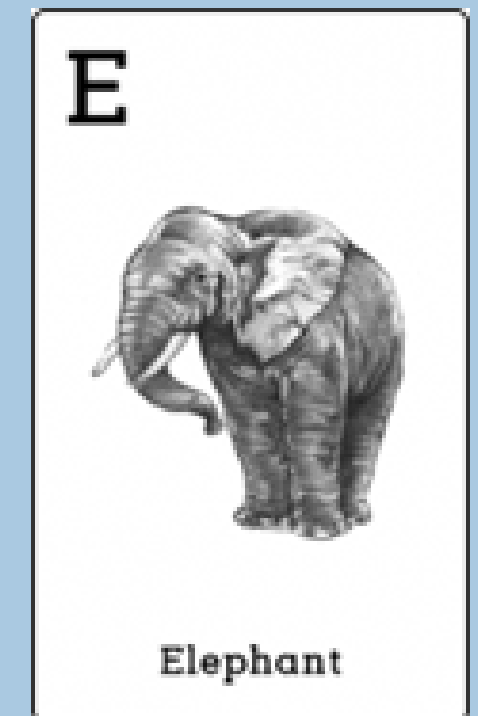
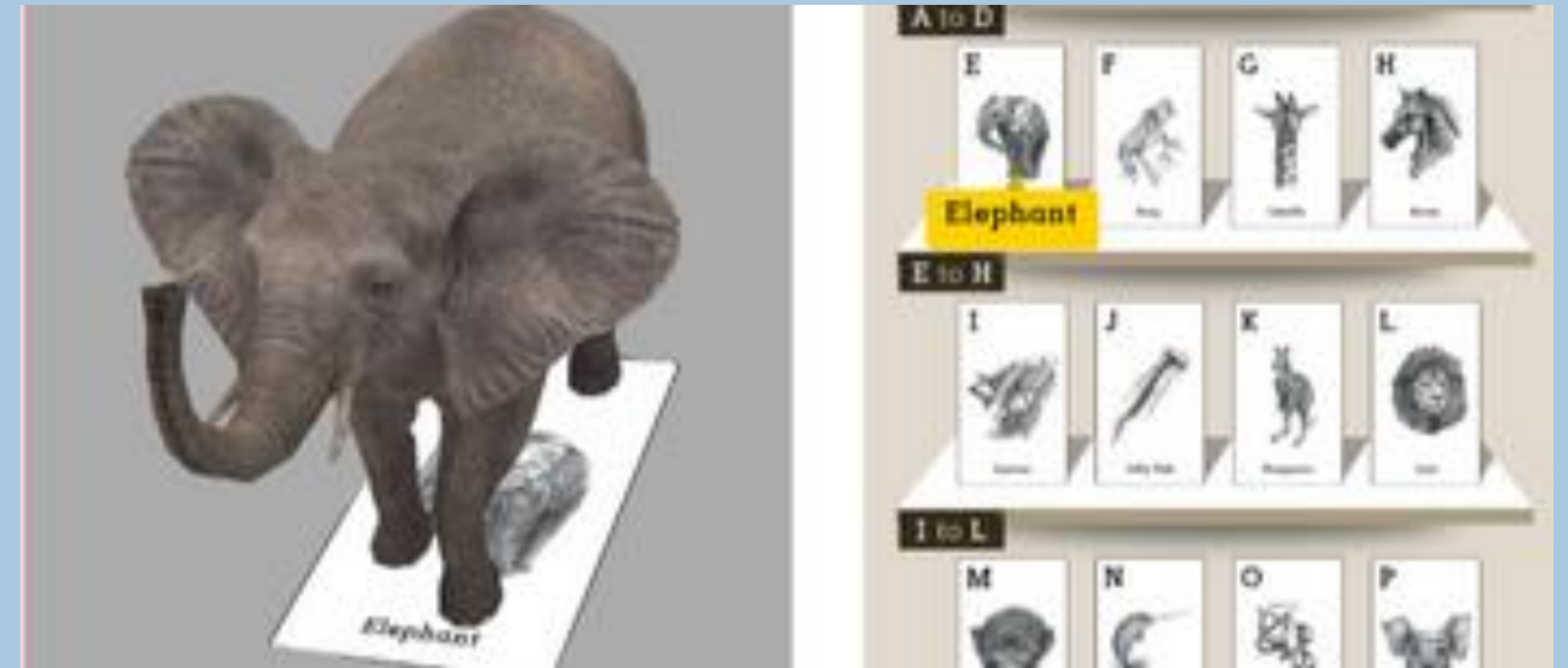
skaitmeninė bendradarbiavimo bei individuali
informacinė „lenta“.



4D+ Animal

Animal 4D+ yra
interaktyvi mokymo

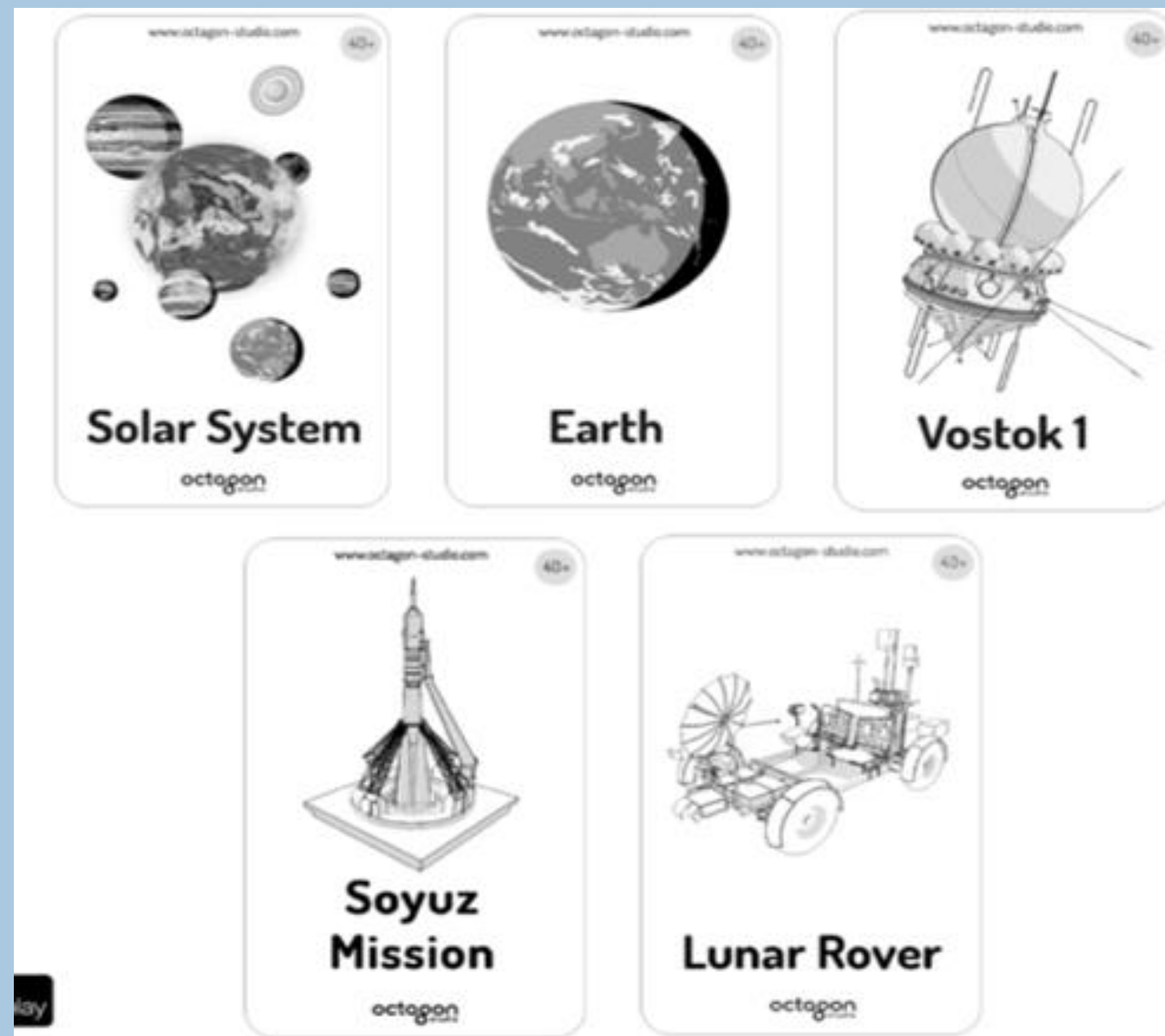
priemonė skirta mokyti ir
mokytis ne tik abėcėlės
raidžių, bet ir gyvūnų
pavadinimų, kurie atgyja
4D realybėje.



Space 4D+

„OctagonStudio“ sukurta „Space 4D +“ yra greita ir lengva programa, leidžianti nuskaityti atspausdintas kosmoso korteles ir paliudyti, kaip erdvė atgyja prieš jūsų akis!

„Space 4D +“ suteikia jums įdomių ir informatyvių faktų AR režimu apie kosmosą, pvz., Saulės sistemą, planetas, kosminius objektus, palydovus, kosmines misijas ir kt.



NAUDINGI ĮRANKIAI

Užrašinės: OneNote, SuperNote, Padlet (skelbimų lenta), Flinga.fi

Piešimas: Adobe Draw, Paintastic, Ištrinti foną, Quiver, Kids doodle

Muzikavimas: Real piano

Animacijos kūrimas: Toontastic 3D, Animation, Animal 4D+

Atvirukų, plakatų kūrimas: Pic Collage, Poster Maker

Žodžių debesys: <https://wordart.com>, Word Cloud, Poster Maker

Foto ir vaizdo istorijų kūrimas: Stick Fighter, Video Editor, My Picture Books,

PicSay, Quik

Komiksų kūrimas: Comic Strip Creator, Comic Page Creator, Draw Expressive

Comich

Minčių žemėlapių kūrimas: Mindly

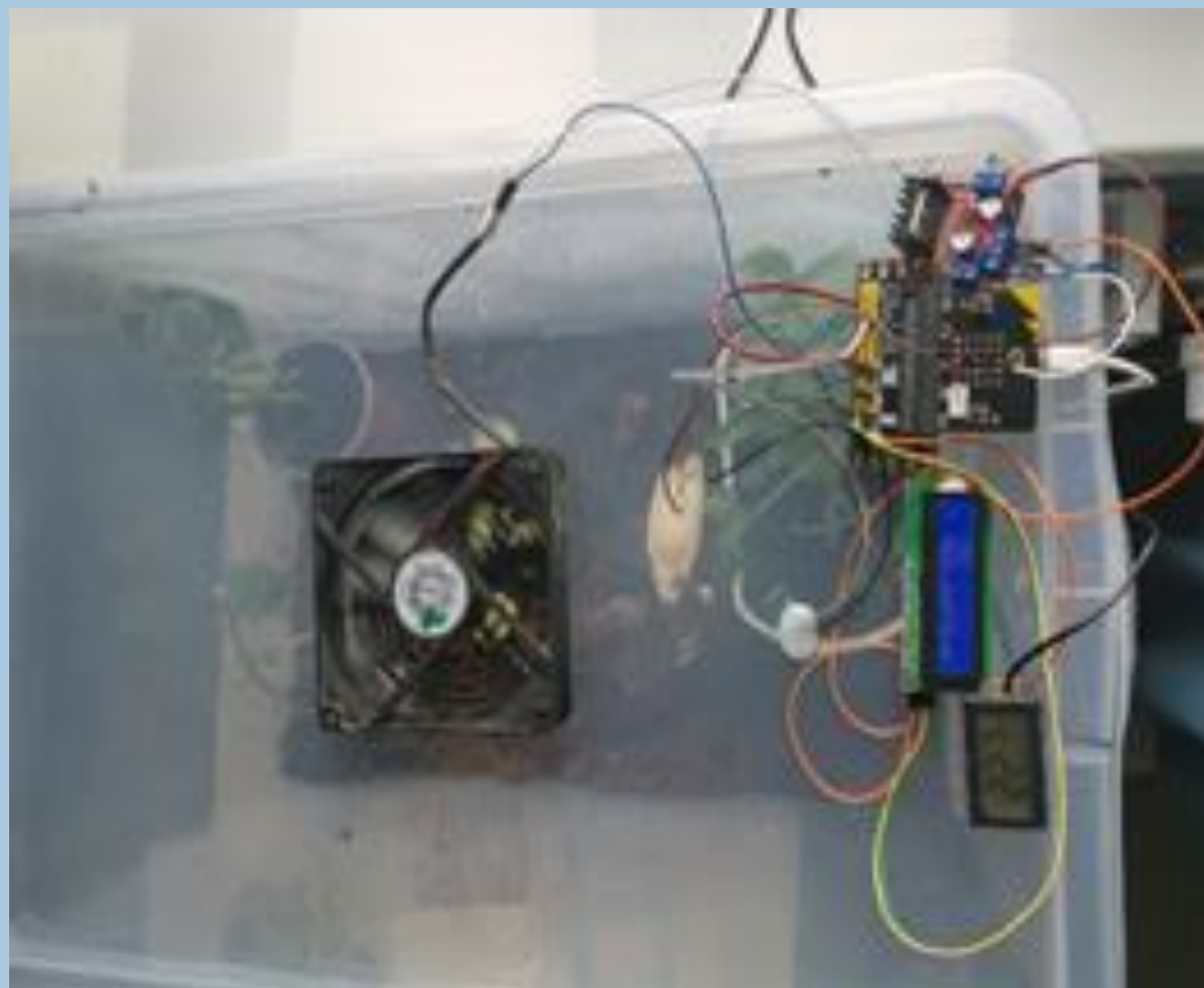
Matematika: Chart Draw (diagramos)

Scratch JR, Scottie Go! Edu, Blue-Bot, Plickers, Socrative, Bebro kortelės,

Logic Cards kortelės ir kt.

Stebime ir rūpinamės afrikinėmis sraigėmis

Micro:bit kompiuteriuko pagalba.



Ačiū už dėmesį!

