



2014-2020 metų  
Europos Sąjungos  
fondų investicijų  
veiksmų programa



NACIONALINĖ  
ŠVIETIMO  
AGENTŪRA

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)

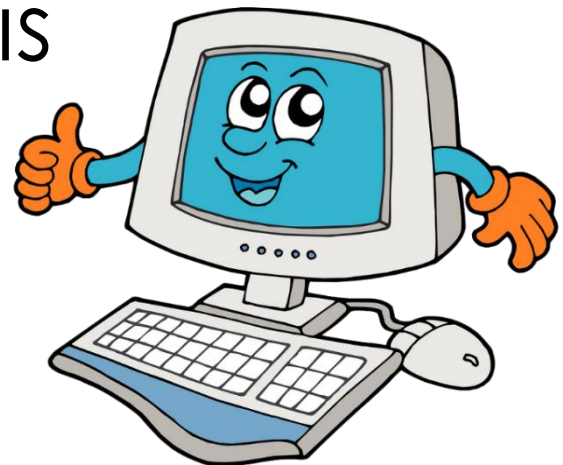
**Atskiros informatikos pamokos  
pradinėse klasėse ypatumai: plusai ir  
minusai, ką dėstome atskiroje pamokoje,  
o ką integruojame su kitais dalykais**

Lina Kairiūkštienė ir Laura Palivonienė

**2023-08-22,23,24,25**

# Informatikos tikslas

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



# IT + mokiniai = šiuolaikinė pamoka

Pradiniame ugdyme informatikos gebėjimų ugdymas integruojamas į įvairių dalykų pamokas. Mokyklai nutarus, informatika 1–4 klasėse gali būti mokoma atskiru dalyku.

<https://informatika.ugdome.lt/lt/apie/>  
<https://emokykla.lt>

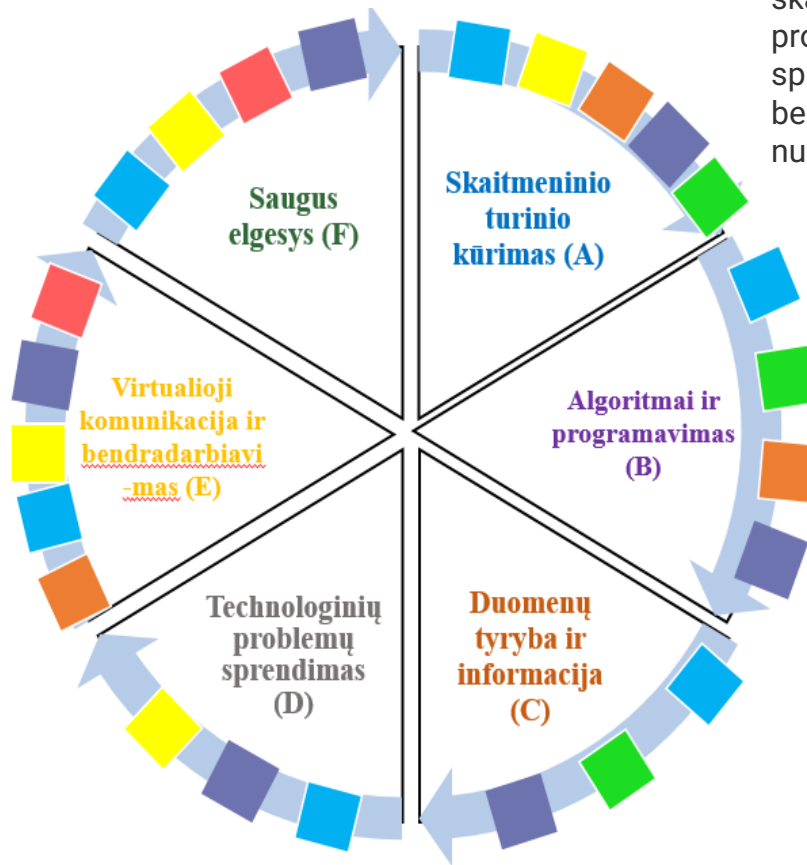


# Atskirose informatikos pamokose pradinėse klasėse

- Mokiniai susipažįsta su įvairiomis programomis, programavimo pagrindais.
- Dirbant tam tikromis programomis, reikia daug laiko siekiant įgyvendinti projektą.
- Skaitmeninio raštingumo ir informatinio mąstymo ugdymas informatikos pamokose leidžia informatiką lengviau integruoti su kitais dalykais sudarant efektyvias šiuolaikiško mokymo(si) galimybes, ugdyti ir plėtoti pažinimo, skaitmeninę, komunikavimo, socialinę, emocinę ir sveikos gyvensenos, kūrybiškumo, pilietinę, kultūrinę kompetencijas.

# Pasiekimų sritys:

-  Pažinimo kompetencija
-  Socialinė, emocinė ir sveikos gyvensenos kompetencija
-  Kūrybiškumo kompetencija
-  Pilietiškumo kompetencija
-  Kultūrinė kompetencija
-  Komunikavimo kompetencija



Skiriasi pasiekimų sričių apimtys: daugiausia turinio ir laiko numatyta algoritmams ir programavimui (apie 40–50 proc.), duomenų tyrybai ir informacijai skiriama maždaug 20–25 proc., skaitmeninio turinio kūrimui – 10–15 proc., technologinių problemų sprendimui, virtualiajai komunikacijai ir bendradarbiavimui bei saugiam elgesiui numatoma po 8–10 proc.



 Skaitmeninė kompetencija

# Rekomenduojamos programos informatikos pamokai

Scottie Go! Edu;

Scratch.com

ScratchJunior.com

<https://xlogo.inf.ethz.ch/release/latest/#/mini>

<https://studio.code.org/home>

<https://codeweek.eu/challenges>

Tinkercad.com

Minecraft.com

Storyjumper.com

[https://lietuviu5-6.mkp.emokykla.lt/lt/mo/mokymosi\\_veiklos/komiksas4/](https://lietuviu5-6.mkp.emokykla.lt/lt/mo/mokymosi_veiklos/komiksas4/)

<https://www.kompiuteriukai.lt/>

<https://edu.cospaces.io/Studio/Spaces>

MS Powerpoint programa

MS Word programa

[informatika.ugdome.lt/lt/biblioteka/gerosios-patirtys/](https://informatika.ugdome.lt/lt/biblioteka/gerosios-patirtys/)



# Informatikos gebėjimų ugdymas integruojamas į įvairių dalykų pamokas

- Turi būti gerai suplanuotas ir apgalvotas.
- IT metodo nereikėtų taikyti visą pamoką.
- Mokytojas dirbdamas šiuo metodu turėtų nuspręsti, kurioje pamokos dalyje (sudominimui, naujos medžiagos dėstymui, žinių įtvirtinimui ar apibendrinimui) **bus panaudota IT.**
- **IT turi dominuoti kaip priemonė pamokos uždaviniui pasiekti, efektyviai išnaudojant pamokos laiką.**

# Rekomenduojamos programos integruojant informatiką į įvairių dalykų pamokas



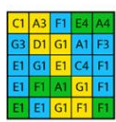
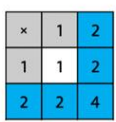
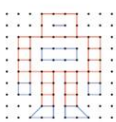








## Toy Theater | Educational Games for Kids

Toy Theater is your source for free educational games specially designed for elementary-aged students. Use Toy Theater on any device, including desktop computers, tablets, and mobile devices. Are you a fan of our site? Share a link to Toy theater on social media or on your website.



Visit the the Toy Theater book shop. ↔

 <p>Hidden Picture Space</p>	 <p>Time Playground Flight</p>	 <p>Beat Box</p>	 <p>Multiplication Chart</p>	 <p>Geoboard</p>	 <p>Fraction Strips</p>	 <p>Interactive Clock</p>
 <p>Spinner</p>	 <p>Feed Freddy</p>	 <p>Fruit Fall</p>	 <p>Build</p>			

Customize Toy Theater in an ad free environment: Become a Member ↔



<https://public.tableau.com/app/profile/rian.moore7221/viz/DesignYourOwnMandala/DesignYourOwnMandala>

<https://transum.org/Software/RandomStudents/>

[Edukaciniai robotai „Blue-Bot“, „Bee-bot“ ir Cody Rocky;](#)

[Programėlė nebaigtiems QR kodams - https://mal-den-code.de](#)

[Minčių žemėlapiai – bendradarbiavimo platformos](#)

[„Flinga“; „Popplet“, „MinMind“, „Mindly“.](#)

[„Google Maps“ programa.](#)

[Programa „Topworksheets“, „My Picture Books“](#)

<https://learningapps.org/>

[www.quizizz.com](http://www.quizizz.com)

<https://iwishyouto.com/>

[www.pixelart.com](http://www.pixelart.com)

[www.wordwall.com](http://www.wordwall.com)

<https://wordart.com>

[www.mentimeter.com](http://www.mentimeter.com)

<https://emoji-maker.com/designer>

[www.sli.do](http://www.sli.do)

[www.answer garden.com](http://www.answer garden.com)

<https://classroomscreen.com/>



# Informatika be kompiuterio

Algoritmų sudarymas ir kūrimas;

Paveikslėlių kūrimas pagal langelius (Pixel paveikslėliai);

Paveikslėlių kūrimas pagal nurodytas kryptis;

„Bebro“ kortelės;

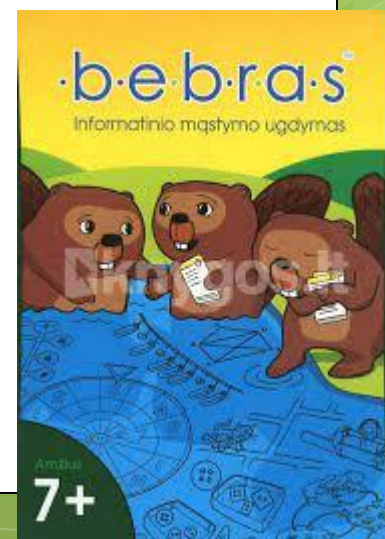
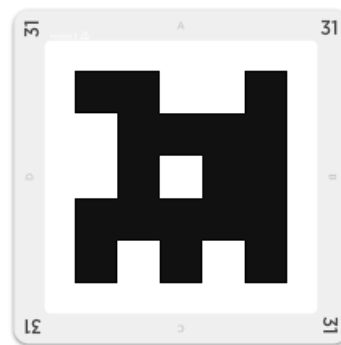
IMO kubai (išmanieji kubai);

4d Animal, Smarty ir kitų paveikslėlių integracija į pamokos turinį;

<https://www.festisite.nl/tekst-opmaak/doolhof/>

<https://schule.paul-matthies.de/Trimino.php>

[www.plickers.com](http://www.plickers.com)



Žinokime, kad IT priemonės kūrybingo  
mokytojo rankose daro stebuklus  
**TRADICINĘ PAMOKĄ** paversdamos į  
**NAUJŲ GALIMYBIŲ ERDVĘ.**

