

INFORMATIKOS INTEGRAVIMAS Į KALBINĮ UGDYMĄ IR MATEMATIKĄ

Diskusijų grupių rezultatai. Parengė grupės moderatorė
Pakruojo „Žemynos“ progimnazijos pradinių klasių
mokytoja Asta Aperavičienė

Sėkmės integruojant IT į pradinį ugdymą

- - Mane „veža“ ir motyvuoja programuojančių vaikų didelės akys ir džiaugsmas;
- - Pradinukų tarpusavio bendradarbiavimas ir pagalba;
- - Projektai, kuriuos vaikai kuria net savaitgaliais;
- - Auga karta, svajojanti tapti programuotojais;
- - Mus drauge nebijome eiti bandymų ir klaidų keliu ir dalintis atradimais.

Geriausiai pasiteisinę mokymo metodai

■ Išbandžiau 3 metodus:

- *Projektą kuriame drauge su mokiniais, rodau procesą ekrane. Pamokos pabaigoje apie 10 min. siūlau tobulinti patiems ir pasidalinti atradimais.*
- *Padarau pateiktis, kaip klijuoti blokus.*
- *Norintiems leidžiu savarankiškai patiems kurti naudojant „Vedlių pratybas“.*

Informatikos integravimas į kalbinį ugdymą (arba kalbos ugdymo integravimas į informatiką)

- Pasiteisino pirmokų darbas rugsėjo mėn. su sąvokomis „kairėn, dešinėn, aukštyn, žemyn“ su code.org ir išmaniosiomis bitutėmis.
- Per lietuvių k. pamokas 1 klasės mokiniai
 - pasakojo apie save, o per informatiką su ScratchJr kūrė koliažą;
 - mokėsi teisingai užrašyti sakinį su Word‘u;
 - su Scratch programa kūrė veikėjų pokalbį;
 - su AutoDraw kūrė Helovyno sveikinimą;
 - programavo bitės kelią ir padėjo jai skaityti žodžius su code.org;
 - su ScratchJr sukūrė dvibalsių lenktynes.

Informatikos integravimas į kalbinį ugdymą (arba kalbos ugdymo integravimas į informatiką)

- 2–4 klasių mokiniai:

- *su Scratch rengė istorijos pasakojimą rišliai kalbai ugdyti, kalbos dalims įtvirtinti.*
- *su CoSpaces kūrė viktoriną.*

Informatikos integravimas į matematiką (arba matematikos integravimas į informatiką)

- 1 klasė programavimas su Scratch:
 - *skaičių prisistatymas;*
 - *geometrinių figūrų prisistatymas keičiant spalvą.*
- 2–4 klasės:
 - *elektroninės parduotuvės, žaidimo daugybės lentelei įtvirtinti kūrimas su Scratch;*
 - *trupmenų atvaizdavimas, diagramos, liniuotės gamyba su Tinkercad.*

Veiksmingi informatikos integravimo pavyzdžiai, pastiprinę kitų dalykų gebėjimus

- 1 klasėje susidūre su sunkumu įsimenant geometrinių figūrų pavadinimus: apskritimas, skritulys, rutulys. Išgelbėjo Scratch.
- 4 klasėje prieš NMPP dar strigo ploto ir perimetro skaičiavimas. Išgelbėjo Scratch.

Interneto nuorodos pradinukams integruojant lietuvių kalbą, matematiką ir informatiką.

<https://code.org>

<https://cospaces.io> › edu

<https://scratch.mit.edu>

<https://www.scratchjr.org>

<https://www.tinkercad.com>

<https://www.wickeditor.com>

<https://www.autodraw.com>

<https://www.arcademics.com>

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

<http://www.sudedu.lt>