

Informatika
pradiniam
ugdymui



Informatika pradinukams

Vienerių metų
patirtis

2017-2018 m.

Medžiagą rengė:

*Gitana Čechamirienė, dr. Violeta Jadzgevičienė, dr. Tatjana Jevsikova, prof. Valentina Dagienė, Alvida Lozdienė, Lina Vinikienė, Albina Zdanevičienė.
Maketavo Vaidotas Kinčius*

Ugdomųjų veiklų pavyzdžius išbandė ir teikė pasiūlymus:

Vida Amanavičienė, Nijolė Amšiejienė, Rūta Bakūnienė, Rita Banel, Rita Baranauskienė, Vida Bartkienė, Laima Bukauskienė, Milda Černiauskaitė, Ilveta Eitmantienė, Nijolė Fijalkauskienė, Rūta Filončikienė, Vilma Gaidjurgienė, Daiva Gaučytė, Jūratė Jankutė, Daiva Jesilionienė, Sigita Jurgilienė, Vilma Kačiušė, Lina Kairiūkštienė, Vilma Kardašienė, Vilija Kasiliauskienė, Vitalija Lisauskienė, Paulina Miklovaitė, Lina Molienė, Daiva Neiberkė, Žaneta Norkuvienė, Dalia Paleckienė, Asta Pavilonienė, Ramutė Repšienė, Jolanta Rimkuvienė, Sigita Rubliauskienė, Vilmantė Rudomanskienė, Gitana Sudeikienė, Indra Sudeikienė, Vida Šiuparienė, Ligita Tamašauskaitė, Marytė Vaitkevičiūtė, Lina Valauskienė, Lina Venskutė, Asta Vieraitienė, Violeta Zeziulienė, Jūratė Žegulienė.

Medžiagoje panaudotos nuotraukos iš projekto mokyklų:

*Alytaus Dzūkijos pagrindinė mokykla
Druskininkų „Saulės“ pagrindinė mokykla
Klaipėdos Gedminų progimnazija
Klaipėdos Martyno Mažvydo progimnazija
Rokiškio Juozo Tūbelio progimnazija
Šiaulių r. Aukštelkės mokykla-daugiafunkcis centras
Tauragės „Šaltinio“ progimnazija
Vilkaviškio r. Pilviškių „Santakos“ gimnazija
Vilniaus Gedimino technikos universiteto inžinerijos licėjus
Vilniaus „Žiburio“ pradinė mokykla*

Pratarmė

Šiuolaikiniai vaikai skaitmeninėmis technologijomis naudotis pradeda anksčiau negu pieštukai. Netrukus net ir kasdienybėje žmogų sups vis daugiau išmaniųjų daiktų, kuriuos teks valdyti, tobulinti, su kuriais teks bendrauti ir kurti dar labiau išmanų pasaulį. Matydami tokias ateities vizijas, mokslininkai informatinį mąstymą rekomenduoja pradėti ugdyti kuo anksčiau.

Lietuvos Respublikos švietimo ir mokslo ministerija kartu su Ugdymo plėtotės centru 2017–2018 m. inicijavo projektą „Informatika pradiniam ugdyme“. Bendradarbiaujant švietimo bendruomenei, verslo ir visuomeninėms organizacijoms, atsižvelgiant į tarptautinę patirtį, buvo kuriamas pradinio ugdymo informatikos turinys ir išbandomas dešimtyje mokyklų.

Atrinktų dešimties mokyklų, mokslininkų ir praktikų, Ugdymo plėtotės centro komandos kartu rengė pradinio ugdymo informatikos bendrosios programos projektą, kūrė ir išbandė mokomąją medžiagą.

Metodinė medžiaga „Informatika pradinukams. Vienerių metų patirtis“ – tai vienerių metų projekto „Informatika pradiniam ugdyme“ komandų darbo rezultatas. Tikimasi, kad ši medžiaga padės mokytojams ugdyti pradinių klasių mokinių informatinį mąstymą ir skaitmeninį raštingumą. Taip pat tęsti pradinio ugdymo informatikos turinio kūrimą ir išbandymą drauge.

Metodinėje medžiagoje „Informatika pradinukams. Vienerių metų patirtis“ mokytojai ras:

- patarimus ko ir kaip reikėtų mokyti pradinukus, ugdant jų skaitmeninio raštingumo ir informatinio mąstymo gebėjimus;
- ugdomųjų veiklų pavyzdžius 1–2 ir 3–4 klasėms;
- metodinę medžiagą, skirtą programos „ScratchJr“ naudojimui;
- metodinę medžiagą, skirtą edukacinio žaidimo „Scottie Go! naudojimui.

Informatikos pradinėse klasėse rekomenduojama mokyti integruotai, siejant su kitų mokomųjų dalykų turiniu ir ugdomais gebėjimais. Todėl pateiktuose ugdomųjų veiklų pavyzdžiuose nurodyta galima dalykinė integracija. Ugdomųjų veiklų pavyzdžiai suskirstyti į dvi dalis: 1–2 klasėms ir 3–4 klasėms. Mokytojai, organizuodami aprašytas veiklas, turėtų atsižvelgti į savo mokinių patirtį ir gebėjimus. Ypač tai aktualu, kai informatikos pradeda pirmus metus mokytis trečios ar ketvirtos klasės mokiniai. Ugdomųjų veiklų idėjas galima panaudoti ir pritaikyti visose klasėse.

Sėkmės mokant ir mokantis informatikos!

Informatikos – skaitmeninio raštingumo ir informatinio mąstymo – ugdymo programa.
Didaktiniai samprotavimai

Vienerių metų patirtis.
Dešimties mokyklų patarimai

Ugdomųjų veiklų pavyzdžiai. 1–2 klasės

„BEBRO“ žaidimo kortelės

-  Duomenys: dėsniumai, pasikartojimai
-  Pasirinkimo komanda

„Informatika be kompiuterio“

-  Lyginimas

„BEE-BOT“ ir „BLUE-BOT“ robotai

-  Pas ką atkeliaus bitutė / robotukas? Susipažinimas
-  Rūšiuojame atliekas
-  Gaminame vaisių salotas
-  Skaičiuojam
-  Raidelės
-  IT žaidimas
-  Piešiame geometrines figūras (1)
-  Piešiame geometrines figūras (2)

„ScratchJr“

-  Ar visi juda vienodu greičiu?
-  Atspėk komandas
-  Veikėjų šokis
-  Pavasario žiedai
-  Aritmetiniai veiksmai
-  Pasaulio kryptys
-  Surask paslėptus objektus
-  Ištaisyk programą
-  Aplinkos plano kūrimas
-  Atstumų matavimai

-     Saugumas internete. Dialogo kūrimas
-   Pasakojimo kūrimas

Planšėčių naudojimas

-    Kuriame elektroninį atviruką
-   Lietuvoje žiemojantys paukščiai
-   Perskaitytų knygų pristatymas
-   Sudėties ir atimties veiksmų iki 20 (iki 100) įtvirtinimas
-   Dvibalsiai
-   Lietuvos kaimynės
-   Knygutės kūrimas
-   Klasės mėgstamiausių patiekalų receptų knyga

-   Veiksmažodžiai. Dabartis
-   Geometrinės figūros. Ornamentas
-  Judantis žmogus
-  Metų ratas

Ugdomųjų veiklų pavyzdžiai. 3–4 klasės

„BEBRO“ žaidimo kortelės

-  Kartojimo komanda

„Informatika be kompiuterio“

-  Pažintis su žinomomis vietovėmis

Edukacinė aplinka „CodeMonkey“

-  Ženk į savo vietą
-  Pirmyn ir atgal. Keli veikėjai
-  Veiksmy kartojimas

Planšėčių naudojimas

-    Atviruko kūrimas
-  Eilėraščio iliustravimas
-  Animuotos abėcėlės kūrimas
-   Animacijos kūrimas
-   Diagramų braižymas
-  Matai ir matavimai. Pasaulio milžinai
-   Knygnešiai
-   Pasakos „Coliukė“ veikėjai
-   Žodžių debesys
-   Lietuvių kalbos dalys

„ScratchJr“ metodinė medžiaga

Edukacinis žaidimas „Scottie Go!“

Informatikos veiklos sritys:

-  Duomenys ir informacija
-  Skaitmeninis turinys
-  Algoritmai ir programavimas
-  Problemų sprendimas
-  Virtualus komunikavimas
-  Saugumas, teisė