

Planšečių naudojimas

Planšečių naudojimas Kuriame elektroninį atviruką

KLASĖS: 1–2.

VEIKLOS TIKSLAS: supažindinti su skaitmeninio atviruko kūrimo principais.

INTEGRACIJA: dailė ir technologijos.

UGDOMI INFORMATIKOS GEBĖJIMAI:

- kurti skaitmeninį turinį, naudojantis įvairiais įrenginiais ir technologijomis;
- tikslingai ieškoti informacijos, naudojantis skaitmeninėmis technologijomis;
- saugoti asmens duomenis, suprasti autorių teisių ir piratavimo problemas.

PRIEMONĖS: planšetės ("Android" arba "iOS") su įdiegta "Pic Collage" programa, interneto ryšys ("Google" vaizdų paieškai).

EIGA

Pamokos pradžioje kartu su klase aptarkite:

• kaip būtų galima pasveikinti mamą, tėtį ar draugą (sveikinimo tematika gali būti pasirenkama, atsižvelgiant į artimiausią šventę: Motinos diena, Tėvo diena, gimtadienis, šv. Velykos, šv. Kalėdos ir pan.);

• kokius sveikinimo atvirukus ir kaip siunčiame, norėdami pasveikinti artimuosius ar draugus. Elektroninį atviruką, kaip ir įprastą popierinį, galima tiesiog nupiešti arba sukurti koliažą, naudojant įvairias nuotraukas ir paveikslėlius. Pademonstruokite mokiniams pavyzdžių.

Aptarkite, ko reikės kuriamam atvirukui (nuotraukų, paveikslėlių, teksto). Idėjų nuotraukoms ir paveikslėliams, kuriuos naudosite atvirukui kurti, galima rasti supančioje aplinkoje. Atvirukui tinkamus aplinkos daiktus galite nufotografuoti planšete. Taip pat įvairių paveikslėlių atvirukui galite rasti internete, naudodamiesi "Google" vaizdų paieška. Aptarkite koliažo kūrimui naudojamų nuotraukų ir paveikslėlių autorystės, asmens duomenų apsaugos klausimus.

Pristatykite mokiniams užduotį – elektroninio atviruko kūrimas, naudojantis programa "Pic Collage". Nurodykite atviruko kūrimo būdą arba leiskite jį pasirinkti mokiniams.

Jeigu planšečių užtenka, užduotis mokiniai atlieka savarankiškai, jeigu ne – dirba poromis. Dirbant poromis, vienas vaikas yra kūrėjas, o kitas – jo pagalbininkas. Kūrėjas įgyvendina savo idėjas ir kuria atviruką savo mamai (ar kitam artimajam), o padėjėjas jam padeda. Kai atvirukas sukuriamas, vaikai keičiasi vaidmenimis ir dabar jau naujasis kūrėjas kuria atviruką savo mamai (ar kitam artimajam), o naujasis padėjėjas jam padeda.

APIBENDRINIMAS

Veiklos rezultatas – kiekvienas mokinys sukuria elektroninį atviruką savo mamai, tėčiui ir pan. Sukurtus atvirukus mokytojas gali išsiųsti adresatams jų elektroninio pašto adresu arba atspausdinti ant popieriaus. Planšetėse iškvieskite atviruko kūrimui įdiegtą programą: "Pic Collage".

Naudojantis "Pic Collage" programa, atviruko kūrimą galima pradėti trimis skirtingais būdais.

1. GRIDS – iškviečia aplinką, kur galima pasirinkti paveikslėlius ar nuotraukas, saugomas planšetės galerijoje, ir iš jų sudėlioti koliažą.

2. FREESTYLE – iškviečiama piešimo aplinka, kurioje galima piešti, įterpti įvairias iliustracijas,



pasirinkti foną, formą, parašyti sveikinimo tekstą. Piešimo įrankių ("Photos", "Text", "Stickers", "Backgrounds", "Doodle") paskirtis intuityviai suprantama, o naudojimas nesudėtingas.





3. CARDS – iškviečiamas atvirukų ruošinių sąrašas.





Pasirinktą ruošinį leidžiama papildyti savo nuožiūra, naudojantis atviruko redagavimo įrankiais.



Norint išsaugoti sukurtą atviruką, reikia spausti "Done". Išsaugotas atvirukas turės "Pic Colllage" reklaminį užrašą. Renkantis programėlėje esančius fonus ir iliustracijas, įspėkite vaikus, kad kai kurie iš jų yra mokami. Reikėtų naudotis tais, kurie yra nemokami (prie tokių komponentų yra užrašas "Free").

Sukurtų atvirukų pavyzdžiai



50

B

Planšečių naudojimas Lietuvoje žiemojantys paukščiai

KLASĖS: 1-2.

VEIKLOS TIKSLAS: įvardyti Lietuvoje žiemojančius paukščius ir sukurti jų nuotraukų koliažą.

INTEGRACIJA: pasaulio pažinimas.

UGDOMI INFORMATIKOS GEBĖJIMAI:

- rinkti ir tvarkyti duomenis;
- siekiant kūrybinės saviraiškos, kurti skaitmeninį turinį, naudojantis skaitmeniniais įrankiais.

PRIEMONĖS: mokytojo kompiuteris, projektorius, vaizdo įrašai apie paukščius, interneto ryšys, planšetės ("Android" arba "iOS") su įdiegta programa "Pic Collage" ir įrašytu nuotraukų rinkiniu "Paukščiai".

EIGA

Supažindinkite mokinius su pamokos tema – Lietuvoje žiemojantys paukščiai. Veiklos pradžioje mokiniams pademonstruokite edukacinį-pažintinį filmuką apie Lietuvoje gyvenančius paukščius. Jei savo videotekoje tokio filmuko neturite, galite naudotis internete skelbiamais filmukais, pvz., *https://www.youtube.com/watch?v=c7xGPSRD5Sk, https://www.youtube.com/ watch?v=XmeTlWLENZg*

Aptarkite, kodėl vieni paukščiai žiemoja Lietuvoje, o kiti išskrenda į šiltuosius kraštus; kas paukščiams padeda išgyventi žiemą.

Pademonstruokite (arba priminkite) mokiniams, kaip naudotis programa "Pic Collage". Tai galima daryti prijungus planšetę prie kompiuterio arba mokytojo kompiuteryje įdiegti planšetės emuliatorių (viena tokio tipo programų yra "Blue Stacs", *https://www.bluestacks.com/*).

Suskirstykite mokinius poromis. Kiekviena pora turi pasirinkti vieną ar kelis Lietuvoje žiemojančius paukščius, naudodamasi programa "Pic Collage" sukurti koliažą ir pristatyti jį bendraklasiams. Demonstruodami sukurtą koliažą, mokiniai turi papasakoti apie vieną pasirinktą paukštį. Tam iš anksto parinkite šaltinius (knygas, žurnalus, enciklopedijas, interneto puslapius), kuriuose mokiniai turės rasti įdomesnių faktų apie pasirinktą paukštį. Pavyzdžiui, zylė: "vasarą patelės nakvoja lizduose, patinai – medžių šakose; žiemą – inkiluose, uoksuose, įvairiose angose. Minta daugiausia vabzdžiais, taip pat augaliniu maistu. Žiemą labai dažnai lankosi lesyklose, kur minta trupiniais, lašiniais, grūdais, sėklomis. Didžioji zylė – naudingas sodo paukštis, naikinantis kenkėjus".

Mokiniai, kurie greičiau atlieka užduotį, gali sukurti dar vieną koliažą.



APIBENDRINIMAS

Pamokos pabaigoje apibendrinkite pasiektus rezultatus.

Užduodami klausimus, su mokiniais aptarkite, ką naujo pavyko sužinoti, kas labiausiai patiko.



Planšečių naudojimas Perskaitytų knygų pristatymas

KLASĖS: 1-2.

VEIKLOS TIKSLAS: sukurti virtualią perskaitytų knygų parodą.

INTEGRACIJA: lietuvių kalba.

UGDOMI INFORMATIKOS GEBĖJIMAI:

- siekiant kūrybinės saviraiškos, naudotis skaitmeninių technologijų įrankiais;
- dalytis ir bendrinti informacijos turinį.

PRIEMONĖS: planšetės ("Android" arba "iOS"), QR kodų skaitymo programa, skelbimų lenta "Padlet", interneto ryšys, mokinių perskaitytos knygos.

EIGA

Paprašykite mokinių atsinešti iš namų po perskaitytą knygą. Iš anksto virtualių skelbimo lentų kūrimo sistemoje "Padlet" sukurkite šiai veiklai virtualią skelbimų lentą, kurioje mokiniai pristatys savo knygas. Kad mokiniams būtų lengviau atsidaryti jūsų sukurtą virtualią skelbimų lentą, sukurkite jos internetinio adreso QR kodą ir padalykite mokiniams.

Klasėje veiklos metu kiekvienas mokinys, pasinaudodamas mokytojo duotu QR kodu, atveria skelbimų lentą planšetėje ir kuria savo perskaitytos knygos pristatymą. Norint sukurti skelbimą, tereikia dukart spragtelėti į virtualioje skelbimų lentoje pasirinktą vietą arba dešiniajame apatiniame kampe paspausti mygtuką su pliuso ženklu. Kiekvienas mokinys parašo po kelis sakinius apie perskaitytą knygą. Aprašymą galima papildyti knygos viršelio nuotrauka (angl. Snap) ar įrašyta mokinio garsiai perskaityta pasirinkta knygos ištrauka (angl. Voice).



Mokiniai peržiūri pristatytas knygas, gali pakomentuoti pristatymus, pažymėti, kas patiko.

APIBENDRINIMAS

Aptariama, kaip pavyko įgyvendinti konkrečius nurodymus, kas buvo sunku, kas įdomu. Galima išrinkti įdomiausiai pristatytą knygą.





Vilkaviškio r. Pilviškių "Santakos" gimnazijos ketvirtokų virtuali skelbimų lenta

📵 Ruta Bakuniene + 16 🔹 1m

Perskaitytos knygos

Aptarimas, susitarimai, vertinimas

÷

ŝ

Susitarimai

1. Perskaityk knygą.

 Sukurk knygos pristatymą programoje My Picture Books.

3. Tituliniame lape turi būti:

a) pristatymo autorius,

b) knygos autorius,

c) knygos pavadinimas,

d) išleidimo metai,

e) knygos nuotrauka.

 Trumpai parašyk apie ką ši knyga.

 Nurodyk pagrindinius veikėjus.
Labiausiai patikusią teksto dalį nufotografuok ir patalpink savo pristatyme.

7 Pasirinktą teksto dalį įgarsink taip, kad sudomintum klausytojus. 8. Gali nupiešti iliustracijų savo pristatymui.

 Parašyk, ar rekomenduotum skaityti šią knygą savo draugams. Jei taip, tai kodėl?

 Sukurtą pristatymą aptark su draugais, mokytoja.

11. Išsiųsk mokytojai ir savo tėveliams el. paštu



Kokios knygos bus pristatomos?

Kamilė Š Barbara Wendiken "Trys Paulos ieško Kuniberto"

Arūnė Tove Jansson tvoliai mumiai

Deimantė

Daniel Pennac, Šuva Šunėkas"

Giedrė "Kazys Saja" Ei,slėpkitės

Liaudies pasakos "Gulbė karaliaus pati"

Merūnas

Lukas

Vytautas V. Landsbergis "Arklio Dominyko meilė"

Kamilė

Astrid Lindgren "Mažylis ir Karlsonas,kuris gyveno ant stogo"

Miglė

C REMAKE A SHARE

ά¢

:

ł

÷

:

Klausimai

0

÷

÷

3

ł

:

1

i

ł

Aisté Mokytoja , o kur čia rašo autorių? Mantas Mokytoja, kur reika rašyti metus (: Deimantė O kur,mokytoja, rašo kas paruošė

Gerbiama,mokytoja gal žinote 🗄 koki leidimo metai?

Artūras

knygą?

Ar eina uždėti žodžius ant nuotraukų?

Lukas

Mokytoja,o ar rašyti metus ar nufotografuoti?

Miglė

Mokytoja, ar galima nueiti nufotografupti ant palangės, nes ten geresnis apšvietimas?

GAIRĖS MOKYTOJUI

Norint naudotis pamokose virtualia skelbimų lentų kūrimo sistema "Padlet", pirmiausia reikia užsiregistruoti sistemoje (spausti SIGN UP, IT'S FREE). Registruotis leidžiama naudojantis jau turimomis "Facebook", "Google", "Microsoft" paskyromis arba susikuriant naują vartotoją. Vėliau kitus kartus reikės tik prisijungti prie turimos paskyros (spausti Log in).

Prisijungus prie sistemos leidžiama: sukurti naują skelbimų lentą (angl. *MAKE A PADLET*), prisijungti prie jau sukurtos virtualios skelbimų lentos (angl. *JOIN A PADLET*), peržiūrėti sukurtų skelbimo lentų (šablonų) galeriją (angl. *GALLERY*).

padlet	Hi, Violeta Happy Sunday! + MAKE A PADLET	G9 JOIN A PADLET	S GALLERY	🖋 UPGRADE
	Recents	My fiero	e wall	:
	Made			
	Shared	Violet 2 min	a Jadzgevičienė utes ago	

Paspaudus *MAKE A PADLET* ir pasirinkus virtualios skelbimų lentos šabloną, bus sukurta lenta. Reikėtų parašyti skelbimų lentos pavadinimą (*Title*) ir trumpą apibūdinimą, kam skirta skelbimų lenta (*Description*). Skelbimų lentą mokytojas gali apipavidalinti, pasirinkdamas fono paveikslėlį (*Wallpaper*), temą (*Theme*) rašomų skelbimų teksto šriftą ir kitus parametrus. Sukurtai lentai automatiškai sugeneruojamas URL adresas, jis matomas naršyklės adreso eilutėje ir juo mokytojas gali dalytis su mokiniais. Skelbimo lentų adresai sudaromi iš trijų dalių: https://padlet.com/vartotojo_vardas/lentos_pavadinimas. Vartotojo vardą galite pasirinkti pats (*Profile*), jis bus toks pat visoms sukurtoms skelbimų lentoms. Konkrečiai skelbimų lentai taip pat galite nurodyti prasmingą pavadinimą, kai parenkate skelbimų lentos parametrus (*Modify / Address*).

Sukurta skelbimų lenta gali būti:

- asmeninė (angl. Private);
- apsaugota slaptažodžiu (angl. Password protected);
- pasiekiama tik turintiesiems nuorodą arba sugeneruotą QR kodą (angl. Secret);
- vieša, matoma visiems naudotojams (angl. Public).

Virtualios skelbimų lentos dalijimosi nustatymai:

			2.2. 21		
CLOSE	Sh	are	SAVED	CLOSE	Share
PEOPLE & PI	RIVACY	SHARE/EX	PORT/EMBED	PEOPLE & PRIV/	ACY SHARE/EXPORT/EMBED
Make this padlet contributors and your settings at (t as public or as I give them spe	s private as you cial powers. Yo	want. Add u can change	View on mobile	HELP
Privacy		WHAT ARE T	HESE OPTIONS?	To access this pa your tablet or pho this code from ou app.	dlet from and the form and the
Private	Password protected	Secret	Public	AppStore	Google Play PRINT CODE
Anyone who has It will not be visit Padlet.	the link or QR ble in Google s	code can acces earch or public	is the padlet. areas of	GD Copy link	to this padlet
Those with ac	cess Can v	vrite	¥	<> Embed in Email	your blog or your website
Add contribute	ors			f Share on	Facebook
Enter an ema	ail or usern	ame		Share on	Twitter
				Share on	Google Classroom

Kad būtų patogiau pasiekti virtualią lentą, rekomenduojama pasinaudoti QR kodu. QR kodas – tai brūkšninis kodas, kurį nuskenavus perduodama naudinga informacija (interneto nuorodos, tekstai, paveikslėliai ir kt.)

QR kodo pavyzdys

Planšetėse iš anksto reikia įdiegti QR kodų skenavimo programą. Ją galima parsisiųsti iš mobiliųjų programų parduotuvių, tarkime, "Google Play" arba "App Store". Nuoroda į informacinį filmuką, kaip veikia QR kodų skenavimas: *https://youtu.be/G-vRYKdpu-Jq*.

Sužinoti daugiau apie QR kodo technologiją galite čia: *https://www.wikiwand.com/en/QR_code*.

Planšečių naudojimas

Sudėties ir atimties veiksmų iki 20 (iki 100) įtvirtinimas

KLASĖS: 1-2.

VEIKLOS TIKSLAS: naudojantis programa "Mindly", įtvirtinti sudėties ir atimties veiksmus iki 20 (iki 100).

INTEGRACIJA: matematika.

UGDOMI INFORMATIKOS GEBĖJIMAI:

- suprasti skaitmeninės technikos ir technologijų paskirtį, jų teikiamas galimybes;
- siekiant kūrybinės saviraiškos, kurti skaitmeninį turinį, naudojantis skaitmeniniais įrankiais;
- vertinti ir tobulinti skaitmeninį turinį.

PRIEMONĖS: mokytojo kompiuteris, projektorius, planšetės ("Android" arba "iOS") su įdiegta programėle "Mindly", kortelės, ant kurių užrašyti skaičiai (pavyzdžiui, pirmokams – nuo 10 iki 20; antrokams – nuo 20 iki 100).

EIGA

Pamokos pradžioje supažindinkite mokinius su pamokos tema – sudėtis ir atimtis. Sugalvokite kartu keletą pavyzdžių su sudėties ir atimties veiksmais, kurių rezultatas yra tas pats skaičius. Pavyzdžius užrašykite lentoje, sąsiuviniuose ar ant popieriaus lapų.

Po to supažindinkite mokinius su programa "Mindly". Pademonstruokite, kaip nagrinėti sudėties ir atimties pavyzdžiai galėtų būti grafiškai pavaizduoti, naudojantis programa "Mindly". Užduotis mokiniams

Sugalvokite 5–10 sudėties ir atimties veiksmus, kurių atsakymas lygus nurodytam skaičiui. Sugalvotus veiksmus pavaizduokite grafiškai, naudodamiesi programa "Mindly". Sudėties ir atimties veiksmus žymėkite skirtingomis spalvomis, pavyzdžiui, sudėties – žalia, atimties – raudona.

Veiksmų planas

1. Kiekvienas mokinys ištraukia kortelę su skaičiumi.

2. Sugalvotus sudėties ir atimties veiksmus mokiniai vaizduoja programa "Mindly".

3. Su suolo draugu pasikeičiama planšetėmis ir patikrinama, ar suolo draugo sugalvoti veiksmai yra teisingi. Teisingi veiksmai pažymimi šypsenėlės ikonėle, o neteisingi – liūdnu veideliu.

4. Grąžinama planšetė suolo draugui. Mokiniai peržiūri įvertinimus, jei yra klaidų, pataiso.

5. Išsaugomas rezultatas PDF formatu.

APIBENDRINIMAS

Veiklos rezultatas – programa "Mindly" paruošti veiksmų pavyzdžiai. Panašiai galima organizuoti ir kitų pamokų temų apibendrinimus. Tarkime, lietuvių kalbos pamokoje pagal tokį patį principą įtvirtinti žodžių skiemenavimą arba žodžių iš skiemenų sudarymą.

PASTABOS

Programa "Mindly" – viena iš programų, skirtų minčių žemėlapiams kurti. Ją į planšetinius įrenginius galima atsisiųsti iš "Google Play" arba "App Store" parduotuvių. Nemokama "Mindly" programos versija leidžia sukurti ne daugiau kaip tris minčių žemėlapius, juos galima arba spausdinti arba saugoti PDF formatu. Papildomas funkcijas numato komercinės programos versijos.

Programos "Mindly" valdymas pristatomas gamintojo parengtame 3 min. trukmės vaizdo įraše *https://player.vimeo.com/video/149286198*

Planšečių naudojimas

Dvibalsiai

KLASĖS: 1-2.

VEIKLOS TIKSLAS: pakartoti išmoktus dvibalsius, tobulinti žodžių su dvibalsiais rašymo įgūdžius.

INTEGRACIJA: lietuvių kalba.

UGDOMI INFORMATIKOS GEBĖJIMAI:

- suprasti informacijos tvarkymo skaitmeninėmis technologijomis paskirtį ir naudą;
- siekiant kūrybinės saviraiškos, naudotis skaitmeninių technologijų įrankiais.

PRIEMONĖS: planšetės ("Android" arba "iOS") su įdiegta programėle "Mindly", dvibalsių suktukai.

EIGA

Pakartokite dvibalsius – pasiūlykite mokiniams pažaisti žaidimą su suktukais "Sugalvok žodį su dvibalsiu". Kuris dvibalsis išsisuka, su tuo dvibalsiu mokinys turi sugalvoti žodį. Galite skaičiuoti, kuris mokinys žino daugiau žodžių su dvibalsiais.

Suktuko pavyzdys

Mokinius suskirstykite poromis – galite naudotis programa "Team up" (*http://teamup.aalto.fi*). Kiekvienai porai skirkite užduotį sukurti dvibalsių minčių žemėlapį programa "Mindly". Alytaus Dzūkijos pagrindinės mokyklos mokinių sukurtas minčių žemėlapis:

APIBENDRINIMAS

Su mokiniais aptarkite sukurtus minčių žemėlapius. Mokiniai pasidalija, kokią sėkmę patyrė ir su kokiais sunkumais susidūrė, kurdami minčių žemėlapius.

PRIEDAI

Pamoką galima papildyti kitomis užduotimis. Alytaus Dzūkijos pagrindinės mokyklos mokytoja Dalia Paleckienė savo pamokai parengė pristatymą. Jame pateikė mokiniams tokias papildomas užduotis:

	1	2	3
4	Liudas	riešutas	juokas
B	vaikas	paunksmė	šeima
С	šluota	sauja	poilsis
D	ausys	smuikas	žiema

Vardas: Nuspalvinkti turi dvibalsį.	k tuos lentelés 🛱 (Ctri) •	langelius, kur	inose esantys žodž	žia
	А	В	С	
1	laivas	lieptas	muilas	
2	griovys	paupys	žiogas	
3	jautis	peilis	akmuo	

Planšečių naudojimas

Lietuvos kaimynės

KLASĖS: 1–2.

VEIKLOS TIKSLAS: susipažinti su valstybėmis Lietuvos kaimynėmis.

INTEGRACIJA: pasaulio pažinimas.

UGDOMI INFORMATIKOS GEBĖJIMAI:

- suprasti informacijos tvarkymo skaitmeninėmis technologijomis paskirtį ir naudą;
- rinkti ir tvarkyti duomenis;
- siekiant kūrybinės saviraiškos, naudotis skaitmeninių technologijų įrankiais.

PRIEMONĖS: stacionarusis kompiuteris, multimedija, planšetės ("Android" arba "iOS") su įdiegtomis programėlėmis "Mindly" ir "QR Code Reader" bei įrašytais vaizdų rinkiniais "Vėliavos", interneto ryšys.

EIGA

Su mokiniais panagrinėkite interaktyvią medžiagą "Lietuva – mano šalis" (http://lietuva-manosalis.mkp.emokykla.lt/startas.html).

Suskirstykite mokinius poromis. Kiekvienai porai skirkite užduotį – naudojantis programa "Mindly", sukurti minčių žemėlapį "Lietuvos kaimynės". Jame mokiniams pasiūlykite įkelti kaimyninių valstybių pavadinimus, vėliavas, sostines. Užduočiai atlikti mokiniai gali naudotis vaizdų rinkiniu "Vėliavos", Vikipedija (https://lt.wikipedia.org/wiki/Lietuva).

Jei mokiniai pirmą kartą naudosis minčių žemėlapių kūrimo programa "Mindly" ir Vikipedija, pademonstruokite, kaip jomis naudotis.

Sukurtus minčių žemėlapius mokiniai gali pristatyti bendraklasiams.

Alytaus Dzūkijos pagrindinės mokyklos mokinių sudarytas minčių žemėlapio pavyzdys

PRIEDAI

Mokiniai gali atlikti ir daugiau interaktyvių užduočių. Alytaus Dzūkijos pagrindinės mokyklos mokytoja Dalia Paleckienė parengė tokią užduotį: *https://www.purposegames.com/game/lietuvos-kaimynai*. Kad mokiniams būtų patogiau surasti (atverti) užduotį, galima iš anksto sukurti šio adreso QR kodą ir mokiniams pasiūlyti nuskaityti jį QR kodus atpažįstančia programėle.

Vardas

2. Naudodamiesi planšetėje esančia programa "Mindly", sukurkite minčių žemėlapį "Lietuvos kaimynės" pagal duotus kriterijus ir surinkite pliusus.

KRITERIJAI	PLIUSAI (+)
1. Nurodykite keturias Lietuvos kaimynes.	
2. Įkelkite šių valstybių vėliavas.	
3. Parašykite šių valstybių sostinių pavadinimus.	
4. Papildoma informacija (valstybių herbai…)	
lš vis	so:
Surinkus 3–4 pliusus – įrašas el. dienyne ir skatinamasis lipu	Jkas.

3. Mobiliuoju telefonu arba planšete nuskenuokite QR kodą ir atlikite interaktyvią užduotį.

Ar visas kaimynes parašiau?
Ar teisingai parašiau jų pavadinimus?
Mokytojo įvertinimas:

Planšečių naudojimas

Knygutės kūrimas

KLASĖS: 1-2.

VEIKLOS TIKSLAS: ugdyti mokinių kūrybiškumą ir gebėjimą reikšti mintis, naudojant vaizdus, tekstą ir garsą.

INTEGRACIJA: lietuvių kalba, pasaulio pažinimas.

UGDOMI INFORMATIKOS GEBĖJIMAI:

- siekiant kūrybinės saviraiškos, kurti skaitmeninį turinį, naudojantis skaitmeniniais įrankiais;
- suprasti informacijos tvarkymo skaitmeninėmis technologijomis paskirtį ir naudą;
- · ieškoti informacijos, naudojantis skaitmeninėmis technologijomis;
- vertinti ir argumentuoti informacijos tinkamumą ir patikimumą.

PRIEMONĖS: knygos, enciklopedijos apie gyvūnus, planšetės ("Android") su įdiegta programa "My Picture Books", interneto ryšys.

EIGA

Per pasaulio pažinimo pamoką supažindinkite mokinius su Lietuvos miškuose gyvenančiais gyvūnais.

Suskirstykite mokinius į grupes po 2–5 mokinius. Pristatykite užduotį – kiekviena grupė turi sukurti skaitmeninę knygutę apie pasirinktą Lietuvoje gyvenantį gyvūną ir pristatyti ją bendraklasiams.

Pademonstruokite mokiniams jau sukurtos knygelės pavyzdį. Aptarkite, kokie bus šio kūrybinio darbo etapai.

Norint sukurti knygelę, būtina iš anksto susirinkti visą reikiamą informaciją:

- paruošti trumpus gyvūno gyvenimo būdo aprašymus;
- surinkti iliustracijas (internete, nufotografuoti surastas knygose ar savo nupieštas).

Naudodamiesi planšetėmis, knygomis, enciklopedijomis, mokiniai parengia trumpus tekstus ir iliustracijas apie gyvūną. Priminkite mokiniams, kad kuriant knygutes galima naudoti kitų kūrinius (nuotraukas, paveikslėlius), kai tai leidžia jų kūrėjas. Ieškant "Google" vaizdų, galima pasirinkti Įrankiai – Naudotojo teisės. Čia reikėtų pažymėti "Naudoti pakartotinai su pakeitimais nekomerciniais tikslais".

Per lietuvių kalbos pamoką mokiniai gali parengti trumpus aprašymus apie gyvūno gyvenimo būdą. Glaustas vilko gyvenimo būdo aprašymo pavyzdys:

- Vilkas šunų giminės protėvis.
- Vilkas miško sanitaras, nes pagauna ir suėda sergančius gyvūnus.
- Vilkai gyvena gaujomis.
- Gaujoje svarbiausia viena gyvūnų pora vilkas ir vilkė.
- Medžiodami ir augindami jauniklius vilkai vienas kitam padeda.
- Staugdami jie vienas su kitu bendrauja.

Pademonstruokite mokiniams, kaip kuriama knygelė programa "My Picture Books".

Sukurtas knygeles grupės pristato bendraklasiams.

APIBENDRINIMAS

Naudojantis programa "My Picture Books", sukurtos 4–6 puslapių knygelės "Gyvūnų enciklopedija". Veiklos pabaigoje vyksta sukurtų knygelių peržiūra, aptariama, kokią sėkmę patyrė mokiniai, kokių sunkumų kilo.

GAIRĖS MOKYTOJUI

Programos "My Picture Books" darbo pradžioje reikia nurodyti knygelės pavadinimą, trumpą aprašymą ir autorių.

÷	Create Book
Book	title
Vilka	as
Desc	ription
Trun	npas vilko gyvenimo būdo aprašymas
Auth	or
Viol	eta

Vėliau pildomi knygutės viršelis ir vidiniai puslapiai.

🖬 🖻 🛞					~	\$ 2.	al 34% i	00:02
← Edit book					Ištrinti / įrašyti	>	Û	Ë
Pages 1		2						
	Jkelti nuotrau	uką	Suk	urti daugiau pus	lapių			
Q		9 <	ļrašyti garsą					
viikas pagauna serga gyvünus	ncius sunų gimine	s protevis						
3		4						
1	R		0					

Sukurtą knygelę galima peržiūrėti, ja pasidalyti (angl. Share) arba redaguoti toliau (angl. Edit).

Tokias knygeles galima kurti:

- apie medžius, augančius mokinių aplinkoje (vasarą, rudenį);
- apie kalbos dalis (daiktavardžius, būdvardžius, veiksmažodžius) per lietuvių kalbos pamokas;
- apie geometrines figūras per matematikos pamokas;
- rengiant perskaitytų knygų pristatymą.

Planšečių naudojimas Klasės mėgstamiausių patiekalų receptų knyga

KLASĖS: 1-2.

VEIKLOS TIKSLAS: ugdyti mokinių kūrybiškumą, gebėjimą kurti (fotografuoti) ir vertinti skaitmeninį turinį.

INTEGRACIJA: lietuvių kalba, dailė ir technologijos.

UGDOMI INFORMATIKOS GEBĖJIMAI:

- suprasti informacijos tvarkymo skaitmeninėmis technologijomis paskirtį ir naudą;
- siekiant kūrybinės saviraiškos, kurti skaitmeninį turinį, naudojantis skaitmeniniais įrankiais;
- vertinti sukurtą skaitmeninį turinį.

PRIEMONĖS: planšetė ("Android") su įdiegta programa "My Picture Books", piešimo sąsiuvinio lapai, pieštukai, flomasteriai, keletas receptų knygų, mėgstamo patiekalo receptas.

EIGA

Dieną prieš šią pamoką paprašykite mokinių kitai pamokai atsinešti šeimos mėgstamiausio patiekalo receptą. Jei kas nors iš mokinių neturėtų recepto, paruoškite receptų, pavyzdžiui, radę jų internete ir atspausdinę.

Pamokos pradžioje su mokiniais aptarkite, iš kur žmonės sužino naujų patiekalų gaminimo būdų. Pademonstruokite įvairias receptų knygas.

Išsiaiškinkite, ar visi mokiniai atsinešė šeimos mėgstamiausio patiekalo receptą. Mokiniams, kurie neatsinešė, duokite savo paruoštą receptą. Paklauskite, ar yra norinčių garsiai perskaityti savo receptus. Jei yra, skaitomi receptai.

Po to mokiniams skirkite užduotį – ant piešimo sąsiuvinio lapo sukurti (užrašyti arba priklijuoti jau užrašytą, iliustruoti) savo šeimos mėgstamiausio patiekalo receptą.

Klaipėdos Gedminų progimnazijos 1 klasės mokinių užrašytų ir iliustruotų receptų pavyzdžiai

Skaitmeninei receptų knygai kurti naudokite planšetėje įdiegtą programą "My Picture Books". Paaiškinkite mokiniams kūrimo eigą. Kiekvienam mokiniui duokite pačiam nufotografuoti savo paruošą receptą. Naudokitės viena planšete, kad visas receptų nuotraukas galėtumėte įkelti į tą pačią skaitmeninę receptų knygelę.

Paskui visi mokiniai kartu kuria receptų knygos viršelį. Viršelį taip pat nufotografuokite. Prijungę planšetę prie projektoriaus, kartu su mokiniais peržiūrėkite paruoštą receptų knygą ir ją aptarkite. Galite išrinkti klasės mokiniams labiausiai patinkantį receptą.

Planšečių naudojimas Veiksmo žodžiai. Dabartis

KLASĖS: 1-2.

VEIKLOS TIKSLAS: sukurti komiksą, vartojant esamojo laiko veiksmažodžius, mokyti kurti skaitmeninį tekstą.

INTEGRACIJA: lietuvių kalba.

UGDOMI INFORMATIKOS GEBĖJIMAI:

- suprasti skaitmeninės technikos ir technologijų paskirtį, jų teikiamas galimybes;
- siekiant kūrybinės saviraiškos, kurti skaitmeninį turinį, naudojantis skaitmeniniais įrankiais.

PRIEMONĖS: planšetės ("Android" arba "iOS") su įdiegta komiksų kūrimo programa "Comic Strip Creator", rašymo sąsiuviniai, siūlų kamuoliukas.

EIGA

Pristatykite mokiniams pamokos temą "Veiksmo žodžiai. Dabartis". Lentoje stulpeliu užrašykite klausimus: *ką veikiu? ką veiki? ką veikia? ką veikiame? ką veikiate?* Pasakykite po veiksmažodį, atsakantį į tuos klausimus, ir užrašykite juos lentoje šalia klausimų.

Pasiūlykite mokiniams sustoti ratu, vienam iš jų duokite nedidelį kamuoliuką. Užduotis – sugalvoti po esamojo laiko veiksmažodį, atsakantį į lentoje užrašytus klausimus. Tai atlikus, reikia mesti kamuoliuką kitam mokiniui. Sugalvotą žodį užrašykite lentoje. Tuomet kitas mokinys sugalvoja tinkantį veiksmažodį ir meta kamuoliuką kitam mokiniui, kuris dar negalvojo žodžio ir t. t.

Suskirstykite mokinius poromis. Kiekviena pora turi sukurti trumpą dviejų žmonių, pavyzdžiui, dviejų draugių ar draugų arba tėčio ir mamos ir pan. pokalbį telefonu. Sąsiuvinyje turi užrašyti pavartotus veiksmažodžius, nusakančius dabar vykstantį veiksmą.

Skirkite mokiniams dar vieną užduotį – naudojantis programa "Comic Strip Creator" ir sugalvotais pokalbiais telefonu, sukurti komiksą. Komiksų dialoguose mokiniai turi naudoti tik esamojo laiko veiksmažodžius.

Sukūrę dialogus, mokiniai pristato savo atliktus darbus.

Vilkaviškio r. Pilviškių "Santakos" gimnazijos mokinių sukurti dialogai

APIBENDRINIMAS

Aptarkite, kaip sekėsi dialoge naudoti esamąjį laiką, laikytis mandagaus bendravimo taisyklių. Pasiūlykite mokiniams įsivertinti, naudojantis kortelėmis (žalia – man sekėsi, geltona – reikia pasimokyti, raudona – reikia pagalbos).

PASTABOS

Vilkaviškio r. Pilviškių "Santakos" gimnazijos mokytoja Vilija Kasiliauskienė pasidalijo savo patirtimi: "Kurdami dialogą mokiniai darė rašybos klaidų, trūko laiko jas ištaisyti. Todėl būtų galima planuoti veiklą dviem pamokoms."

Planšečių naudojimas Geometrinės figūros. Ornamentas

KLASĖS: 1-2.

VEIKLOS TIKSLAS: iš geometrinių figūrų sukurti ornamentus, mokytis duomenis rinkti, grupuoti, juos apibendrinti ir pateikti diagrama.

INTEGRACIJA: matematika, dailė ir technologijos.

UGDOMI INFORMATIKOS GEBĖJIMAI:

- rinkti ir tvarkyti duomenis;
- suprasti skaitmeninės technikos ir technologijų paskirtį, jų teikiamas galimybes;
- naudotis įvairių ugdymo sričių skaitmeninėmis priemonėmis.

PRIEMONĖS: planšetės ("Android") su įdiegtomis programomis "Paintastic" ir "Chart Draw", užduočių lapai, geometrinės figūros iš spalvoto popieriaus aplikavimui, klijai.

EIGA

1. Pakartokite mokiniams jau žinomas geometrines figūras ir jų savybes. Susiekite geometrines figūras su gyvenimiškais daiktais. Pavyzdžiui, į kurią geometrinę figūrą panašus stalas? Į stačiakampį. Į kurią geometrinę figūrą panaši šviesoforo akis? Į skritulį.

Pademonstruokite programos "Paintastic" įrankius, skirtus geometrinėms figūroms braižyti.

Paprašykite mokinių planšetėse surasti programą "Paintastic" ir nupiešti nurodytas geometrines figūras pagal pateiktas savybes. Pavyzdžiui: "Nupieškite geometrinę figūrą, kuri turi tris kampus", "Nupieškite geometrinę figūrą, kuri neturi kampų", "Nupieškite geometrinę figūrą, kuri turi keturis kampus ir keturias lygias kraštines" ir t. t. Aptarkite, kaip sekėsi atlikti užduotį. Skirkite mokiniams 1 užduotį iš užduočių lapo.

2. Aptarkite, kas yra ornamentas. Pateikite pavyzdžių.

Išdalykite mokiniams geometrinių figūrų rinkinius iš spalvoto popieriaus aplikavimui. Skirkite mokiniams 2 užduotį iš užduočių lapo: iš spalvotų geometrinių figūrų sukurti "staltiesėlę" ir ją suklijuoti popieriaus lape. Priminkite, kad "staltiesėlės" raštas turi kartotis.

3. Suskirstykite mokinius poromis. Skirkite mokiniams 3 užduotį iš užduočių lapo: suskaičiuoti savo ir draugo "staltiesėlėms" kurti panaudotas įvairias geometrines figūras. Paprašykite mokinių planšetėse surasti programą "Chart Draw" ir kartu sukurti diagramą, vaizduojančią "staltiesėlėje" panaudotų geometrinių figūrų skaičių (4 užduotis iš užduočių lapo). • Iškvieskite programą "Chart Draw" ir pasirinkite pageidaujamą diagramos tipą. Šiai užduočiai atlikti naudokite stulpelines (angl. *Bar Chart*) diagramas:

• Lentelėje parašykite geometrinių figūrų pavadinimus (angl. *Tag*) ir nurodykite jų skaičių (angl. *Value*). Norėdami gauti diagramą, spauskite DRAW.

12 III 0	8 7 4 53% a 22:25				
Enter Chart Data					
Value	Tag				
10	skrituliai				
8	trikampiai				
16	kvadratai				
4	stačiakampiai				
Comment :					
RESET	DRAW				

APIBENDRINIMAS

Surengiama mokinių sukurtų "staltiesėlių" paroda. Apibendrinama, kiek ir kokių figūrų kūrybiniame darbe panaudota daugiausia. Alytaus Dzūkijos pagrindinės mokyklos pirmokų sukurtos "staltiesėlės"

Užduočių lapas

1. Sujunkite geometrinę figūrą su jai tinkančiu pavadinimu.

- 2. Sukurkite "staltiesėlę" ant balto lapo suklijuokite aplikaciją iš geometrinių figūrų.
- 3. Suskaičiuokite savo ir draugo panaudotas geometrines figūras. Atlikite veiksmus.

4. Remdamiesi gautais rezultatais, programa "Chart Draw" sukurkite diagramą.

Parašykite, kokių figūrų panaudojote daugiausia:

5. Pateiktuose žodžiuose nuspalvinkite balses.

Kvadratas, stačiakampis, trikampis, apskritimas.

Parengė Alytaus Dzūkijos pagrindinės mokyklos mokytoja Asta Vieraitienė

Planšečių naudojimas

Judantis žmogus

KLASĖS: 1-2.

VEIKLOS TIKSLAS: taikant skaitmenines technologijas, mokytis pavaizduoti judantį žmogų.

INTEGRACIJA: dailė ir technologijos.

UGDOMI INFORMATIKOS GEBĖJIMAI:

- kurti skaitmeninį turinį, naudojantis įvairiais įrenginiais ir technologijomis;
- naudotis skaitmeniniu turiniui įvairiems dalykams mokytis.

PRIEMONĖS:

• planšetės ("Android"), programa "Stick Fighter", interneto ryšys, projektorius;

• indeliai nuo jogurto, lanksčios dekoratyvinės vielutės, šiaudeliai kokteiliui, žirklės, plastilinas, popieriaus lapai, spalvoti pieštukai, vaškinės kreidelės.

EIGA

Pamokos pradžioje supažindinkite mokinius su pamokos tema – pavaizduoti judantį žmogų. Aptarkite, kokius judesius atlieka judantis žmogus, kai eina, sportuoja, šoka ir pan. Suskirstykite mokinius grupėmis.

1 užduotis. Nufotografuoti judantį draugą (nuotraukas mokiniai siunčia į klasės elektroninį paštą).

Pademonstruokite gautas nuotraukas. Su mokiniais paanalizuokite įvairius pavyzdžius, kad išsiaiškintumėte, kaip juda žmogaus kūno dalys, atliekant judesius.

Projektoriumi pademonstruokite, kaip programa "Stick Fighter" pavaizduoti judantį žmogų.

2 užduotis. Į planšetinius įrenginius įdiegti programą "Stick Fighter" ir ja naudojantis sukurti judantį žmogeliuką taip, kad jis atkartotų pamokos pradžioje nufotografuotą judantį draugą. Aptarkite rezultatus.

3 užduotis. Naudojant pasirinktas priemones, kiekviena grupė turi padaryti darbelį – "žmogų judesyje" taip, kad pagaminto žmogaus kūno dalys būtų paslankios ir galėtų būti judinamos.

APIBENDRINIMAS

Su mokiniais aptarkite gautus darbelius. Kuri pamokos dalis patiko labiausiai ir kodėl? Jei lieka laiko, galima, naudojantis programa "Stick Fighter" sukurti judančio žmogeliuko animaciją, išsaugoti ją .mp4 formatu.

PASTABOS

Veikla suplanuota dviem pamokoms.

GAIRĖS MOKYTOJUI

Programa "Stick Fighter" skirta animacijoms iš "vielinių" modelių kurti. Lange **Animation** galima kurti animacijos kadrus, naudojantis lango viršutiniame kampe pateikiamais įrankiais.

Paruoštų figūrų sąrašas atveriamas mygtuku 😁. Yra paruošti įvairių tipų figūrų ruošiniai (pavyzdžiui, ginklų rinkinyje pateikiami keleto ginklų pasirinkimai).

Figures	Sword
Weapons 🗦	Shield
Ammo	Battle axe
Shapes	Bow
Misc	Pistol
Custom	Bazooka

Įterpta figūra gali būti ištrinama pasirinkus redagavimo įrankių grupės, įjungiamos mygtuku vector komandą *Drag and Pivot*. Tuomet, tempiant už mėlyno taško, kuris skirtas objektui nešioti, galima figūrą nutempti ant lango dešiniajame kampe esančio šiukšliadėžės mygtuko. Papildomas figūras galima susiformuoti lange *Custom figures*. Sukurtos figūros automatiškai pateikiamos animacijos kūrimo lange, figūrų rinkinyje *Custom*.

Planšečių naudojimas

Metų ratas

KLASĖS: 1-2.

VEIKLOS TIKSLAS: ugdyti mokinių kūrybiškumą, sukurti filmuką apie metų laikus.

INTEGRACIJA: pasaulio pažinimas, dailė ir technologijos.

UGDOMI INFORMATIKOS GEBĖJIMAI:

- kurti skaitmeninį turinį, naudojantis įvairiais įrenginiais ir technologijomis;
- naudotis skaitmeniniu turiniui įvairiems dalykams mokytis;
- vertinti sukurtą skaitmeninį turinį.

PRIEMONĖS: planšetės ("Android" arba "iOS") su įdiegta programa "Stop Motion Studio", užduočių lapai, spalvoti pieštukai.

EIGA

Prisiminkite ir pakartokite, kokie yra metų laikai, kodėl jie keičiasi, kas būdinga kiekvienam metų laikui.

Suskirstykite mokinius į grupes po keturis. Kiekviena grupė pagal pateiktą šabloną turi nupiešti keturis piešinius, kuriuose būtų pavaizduoti visi metų laikai.

Rokiškio Juozo Tūbelio progimnazijos mokytojos Ramutės Repšienės paruoštas ruošinys pamokai "Metų ratas" ir atlikti mokinių darbeliai

Nupiešus piešinius, kiekviena grupė, naudodamasi programa "Stop Motion Studio", turi sukurti filmuką "Metų laikai" – vienas po kito rodomi vis kitą metų laiką vaizduojantys piešiniai. Filmuką galima sukurti pasitelkus filmavimo funkciją, kurią turi ši programa.

Kiekviena grupė pademonstruoja sukurtus filmukus.

APIBENDRINIMAS

Aptarkite rezultatus. Pasiūlykite mokiniams įsivertinti ir įvertinti kitų darbus – kurie patiko ir pan.

GAIRĖS MOKYTOJUI

Galima grupėms duoti skirtingus šablonus, kad būtų įvairesni filmukai.

Pavyzdyje pateiktas mokytojos nupieštas šablonas. Pagal tokį patį principą galima pasirengti savo šablonus arba tai atlikti pasiūlyti mokiniams.

Taip pat galima ieškoti spalvinti skirtų pavyzdžių interneto saugyklose (tarkime, *http://oozed. info/house-coloring-pages/*).

