

Vilniaus Gedimino technikos universiteto inžinerijos licėjus

Dalykas: **INFORMATIKA (1–2 klasės)**

Daiva Jesilionienė, Milda Černiauskaitė

Pamokų skaičius per savaitę: 1 (34 pamokos per metus)

Priemonės:

Bebro kortelės, Edukacinės bitutės Blue-Bot, Informatika be kompiuterio, Lego education WeDo 2.0, LaQ konstruktoriai.

Mokomosios programėlės: Comic Page Creator, Math Duel, Code.org, Adobe Illustrator Draw, Pic Collage, Popplet, My Picture Books, StoryJumper ir kitos pagal poreikį.

Popieriaus lapai, rašymo ir piešimo priemonės, filmai (pagal poreikį).

Skaitmeniniai įrenginiai - planšetiniai kompiuteriai, stacionarūs kompiuteriai, išmanioji lenta.

Tikslas:

Padėti mokiniams ugdytis informatinį mąstymą ir gebėjimus sumaniai naudotis šiuolaikinėmis technologijomis, siekiant veiksmingai mokytis visų dalykų, įgyti skaitmeninės kompetencijos, būtinos kiekvieno žmogaus visaverčiam gyvenimui, žinių visuomenėje, pagrindus.

Uždaviniai:

- Padėti mokiniams geriau orientuotis kasdieniame gyvenime ir pasirengti sėkmingai mokytis toliau visų dalykų.
- Mokyti bendrauti ir bendradarbiauti, vartojant informatikos sąvokas, išmokyti naudotis kompiuterijos žodynu, įvaldyti informatinio mąstymo elementus, spręsti patirtį ir interesus atitinkančias kasdienio gyvenimo problemas.
- Padėti suvokti informatikos ir informacinių technologijų svarbą savo ir kitų gyvenime, pritaikomumą įvairiose žmonių praktinės veiklos srityse, ugdyti kūrybiškumą, norą gilintis į informacines technologijas.
- Skatinti kelti klausimus apie save ir pasaulį, pažinti ir branginti gimtojo krašto gamtos ir kultūros paveldą, vertybes, saugoti gyvybę ir aplinką, žavėtis gamtos įvairove, gerbti kitų kultūrų vertybes.

Mėnuo	Veiklos sritis	Temos (numatyti ir rezervines pamokas)	Pasiekimai (nuostatos, gebėjimai, žinios pagal BP)	Pastabos (integracija, refleksija ir kt., metų eigoje vykstantys pasikeitimai)
I Pusm. Rugsėjis	Informacija Skaitmeninė technika ir technologijos	Pažintis su informatika (ko mokysis šiose pamokose) Ką žmonės sudėjo į kompiuterio/planšetės „kuprinę“? Kada kompiuteris/planšetė mums kenkia? Saugaus darbo kompiuteriu taisyklės. Kas yra kompiuterio/planšetės darbalaukyje?	Suvoks ką nagrinėja informatikos mokslas. Žinos ir gebės išvardinti kompiuterio pagrindines dalis. Išmoks taisyklingai sėdėti prie kompiuterio, vengti neigiamo kompiuterio poveikio. Gebės tinkamai įjungti ir išjungti kompiuterį, pažins pagrindinius darbalaukio elementus. Išmoks susirasti programą ir ją paleisti. Naudosis skaitmeniniais įrenginiais.	

Mėnuo	Veiklos sritis	Temos (numatyti ir rezervines pamokas)	Pasiekimai (nuostatos, gebėjimai, žinios pagal BP)	Pastabos (integracija, refleksija ir kt., metų eigoje vykstantys pasikeitimai)
Spalis	Informacija Alogoritmai ir programavimas	Ką rodo kompiuterio laikrodis ir kalendorius? Duomenų įvedimas klaviatūra. Greitasis rinkimas. Programa „Lietutis“ Bebro kortelės Informatika be kompiuterio	Gebės naudotis kompiuterio datos ir laiko programa. Mokysis taisyklingai dirbti klaviatūra. Ugdys algoritminę ir kompiuterinę mąstyseną. Nusakys, kaip pavyko kažką pasiekti nuosekliai – žingsnis po žingsnio. Pateiks pavyzdžių, kai sprendžiama problema skaidoma dalimis.	
Lapkritis	Alogoritmai ir programavimas	Bebro kortelės Informatika be kompiuterio	Ugdys algoritminę ir kompiuterinę mąstyseną. Nusakys, kaip pavyko kažką padaryti nuosekliai – žingsnis po žingsnio. Pateiks pavyzdžių, kai sprendžiama problema skaidoma dalimis. Nusakys, kaip pavyko kažką pasiekti nuosekliai – žingsnis po žingsnio.	
Gruodis	Skaitmeninis turinys	Kaip kurti piešinius kompiuteriu? Pažintis su kompiuterinėmis piešimo programomis „Adobe Illustrator Draw“. Kalėdinio atviruko kūrimas „Pic Collage“.	Ras mokytojo nurodytas mokomąsias skaitmenines programas ir jomis naudosis. Kurs skaitmeninį turinį: pieš, fotografuos, filmuos.	
II pusr. Sausis	Algoritmai ir programavimas	Programavimo pradžiamokslis edukacinės bitutės „Blue-Bot“ Bebro kortelės	Susipažins su programavimo pradžiamoksliu „Blue-Bot“. Sužinos pagrindines programavimo sąvokas. Gebės pajudinti objektą reikiama kryptimi, numatys žingsnius bei atstumą. Nusakys, kaip pavyko kažką padaryti nuosekliai – žingsnis po žingsnio. Ugdys algoritminę ir kompiuterinę mąstyseną. Nusakys, kaip pavyko kažką pasiekti nuosekliai – žingsnis po žingsnio. Pateiks pavyzdžių, kai sprendžiama problema skaidoma dalimis.	

Mėnuo	Veiklos sritis	Temos (numatyti ir rezervines pamokas)	Pasiekimai (nuostatos, gebėjimai, žinios pagal BP)	Pastabos (integracija, refleksija ir kt., metų eigoje vykstantys pasikeitimai)
Vasaris	Saugumas, teisė Virtualus komunikavimas	Saugaus internetas. Kaip veikia internetas? Kaip naršyti internete? Ką dar galite rasti internete? Ar viską skaityti, ar viskuo tikėti? Saugaus elgesio skaitmeninėje erdvėje taisyklių kūrimas programėlės „Popplet“ pagalba.	Gebės paaiškinti interneto sąvoką, jo veikimo principą. Supras, kokia rizika ir grėsmės kyla, naršant internete. Laikysis bendravimo skaitmeninėje erdvėje taisyklių. Suvoks, koks turinys gali būti įžeidžiamojo pobūdžio, suvoks, kad negalima šmeižti ar pačiam apsimesti kitu asmeniu el. erdvėje. Supras, kad nepažįstamas asmuo internete gali apsimesti kitu asmeniu, suvoks bendravimo su tokiu asmeniu galimas pasekmės. Laikysis bendravimo skaitmeninėje erdvėje taisyklių.	www.draugiskasinternetas.lt , www.epilietis.eu
Kovas	Skaitmeninė technika ir technologijos	Įvairios mokomosios programėlės: Minčių žemėlapiai: „Mindly“, „Popplet“. Komiksų kūrimas: „Comic Page Creator“. Mintinis skaičiavimas programėle „Math Duel“.	Savarankiškai suras, atvers ir naudos mokytojo rekomenduotas programėles.	
Balandis	Alogoritmai ir programavimas	Lego education WeDo 2.0, LaQ konstruktorius. Programavimo pradžiamokslis „Code.org“	Taikys pagrindinius konstravimo principus. Naudosis skaitmeniniais įrenginiais. Susipažins su programavimo pradžiamoksliu „Code.org“. Sužinos pagrindines programavimo sąvokas. Gebės pajudinti objektą reikiama kryptimi, numatys žingsnius bei atstumą. Nusakys, kaip pavyko kažką padaryti nuosekliai – žingsnis po žingsnio.	
Gegužė	Skaitmeninis turinys	Informatikos įgytų programų pakartojimas (ko išmokome). Įvairios mokomosios programėlės: „My Picture Books“, „StoryJumper“.	Su mokytojo pagalba suras, atvers ir naudos mokytojo rekomenduotą programą ir kurs skaitmeninį turinį: pieš, fotografuos.	

Informatika vertinama n. p. (nepadarė pažangos) ir p. p. (padarė pažangą).

Stebėti mokinius ir formuojamuoju vertinimu skatinti kiekvieno mokinio motyvaciją ir aktyvų dalyvavimą informatikos pamokose.