

KLAIPĖDOS GEDMINŲ PROGIMNAZIJA

ILGALAIKIS INFORMATIKOS PLANAS IV KLASEI

Vilma Gaidjurgienė

Dalykas: informatika (integruota su matematika, lietuvių k., pasaulio pažinimu)

Klasė: 4

Valandų skaičius pagal ugdymo planą: 35 (1 pamoka per savaitę)

Laikotarpis : 1 mokslo metai

Priemonės: „Pradinio ugdymo bendrosios programos“ (patvirtinta 2008 m. rugsėjo 29 d.), „Pradinio ugdymo informatikos bendrosios programos metmenys“ (2017 m. vasario 20 d. redakcija), C. Vorderman „Slaptasis kodas. Pradedu programuoti“ (2015), planšetiniai kompiuteriai bei IT klasėje esantys kompiuteriai, i3TOUCH interaktyvus ekranas -- televizorius, internetas, „Blue-Bot“ robotukai ir kilimėliai, programavimo žaidimai „Scottie Go!“, „Bebro kortelės“, Mozabook, <http://www.e-lankos.lt/>, <https://klase.eduka.lt/auth>, įvairios kitos internetinės svetainės, įrankiai.

Tikslas – ugdyti mokinių gebėjimą išvelgti IT panaudojimo galimybes, ieškant informacijos, atliekant įvairias matematikos, lietuvių k., pasaulio pažinimo užduotis, programuojant.

Uždaviniai:

- tobulins skaitmeninį raštingumą;
- ugdytis gebėjimus nuosekliai, struktūriškai, algoritmiškai mąstyti;
- susipažins su pagrindinėmis algoritmų konstrukcijomis ir sąvokomis;
- gilinsis į programavimo technologiją;
- supras praktinį algoritmų ir programavimo taikomumą;
- mokės dirbdami kompiuteriu atlikti įvairias užduotis, ieškoti informacijos, ją apipavidalinti, saugoti;
- naudosis informacinėmis technologijomis ruošiant pamokas.

Vertinimas – formuojamasis, apibendrinamasis.

Integruojamos programos: Etninės kultūros programa, Žmogaus saugos bendroji programa, Ugdymo karjerai programa, Sveikatos ir lytiškumo ugdymo bei rengimo šeimai bendroji programa (toliau – SLURŠ).

Rezervinis laikas – 1 pamoka.

Etapo (ciklo) pavadinimas	Gebėjimai – laukiami rezultatai	Valandos	Integracija	Pastabos
Informacijos tvarkymas kompiuteriu	Paaškins, kaip skaitmeninės technologijos palengvina darbą su informacija. Ieškos informacijos užduočiai atlikti, naudodamasis įvairiomis technologijomis. Naudosis elektroniniais žodynais ir žinytais. Atrinks duomenis pagal nurodytus kelis požymius ar kriterijus. Naudodamasis įvairiomis skaitmeninėmis technologijomis, tvarkys informaciją. Įvertins informacijos patikimumą, palygins kelis šaltinius.	8 val.	Integruojamos SLURS temos „Savęs pažinimas“.	Svetainė https://informatika.ugdome.lt/lt/apie-projekta/ Pradinio ugdymo informatikos bendrosios programos metmenys (2017 m. vasario 20 d. redakcija) https://informatika.ugdome.lt/wp-content/uploads/2017/05/Pradinis-ugdymas-IT-metmenys-2017-02-20_red.pdf
Skaitmeninis turinys	Paaškins, kad tas pats skaitmeninis turinys gali būti pavaizduotas skirtingais formatais. Ras pagal amžių tinkamas mokomąsias skaitmenines programas ir jomis naudosis. Naudosis skaitmeninėmis programomis, sudarydamas minčių žemėlapius, lenteles, diagramas. Kurs skaitmeninį turinį: pieš, fotografuos, filmuos, rašys tekstą, kurs animaciją. Parengs savo sukurto darbo pristatymą. Naudodamasis technologijomis, tikslingai tvarkys skaitmeninį turinį, siekdamas išbaigto rezultato.	8 val.	- Integruojama Ugdymo karjerai programos tema „Mūsų tėvų profesijos“. - Integruojama Etninės kultūros programos tema „Papročiai ir tradicijos“.	Svetainė https://www.draugiskasinternetas.lt/lt Svetainė (bendradarbiavimo erdvė) https://www.edmodo.com/ Pamokose naudosiu savo klasės svetainėje sukauptą medžiagą. http://vilmagedminai.jimdo.com/ Informatika be kompiuterio: taškų kortelės, žaidimas „Lobių sala“, „Bebro kortelės“. Edukacinės bitutės – „Blue-Bot“ robotukai. Žaidimai „Scottie Go!“. Įrankis „ScrathJr“. Įrankis https://prezi.com/ Svetainės (programavimas, matematika)
Algoritmai ir programavimas	Apibūdins algoritmo paskirtį, pateiks įvairių pavyzdžių. Suskaidys problemos sprendimą žingsniais ir paaškins jų paskirtį. Pavaizduos problemos sprendimo algoritmą (pvz., sutartiniais ženklais, schema, žodžiais). Numatys kompiuterinių žaidimų ar piešimo programos eigą. Skirs loginius veiksmus (ne, arba, ir), taikys juos, sprenddamas uždavinius. Atpažins ir įvardins, kurie veiksmi atliekami nuosekliai, kur reikalingas šakojimas,	8 val.	Integruojama SLURS tema „Sprendimų priėmimas“.	

Etapo (ciklo) pavadinimas	Gebėjimai – laukiami rezultatai	Valandos	Integracija	Pastabos
	kartojimas. Susipažins su žaidybine programavimo aplinka, išbandys programų pavyzdžius. Kurs paprastas programos, naudodamas nuoseklius veiksmus, veiksmų kartojimą ir šakojimą. Testuos, ieškos ir aptiks klaidas programoje ar algoritme.			• https://www.playcodemonkey.com/ • https://code.org/ • https://www.kodable.com/ • http://microbit.org/lt/code/ • http://bebras.lt/ • https://www.ixl.com/math/grade-4
Skaitmeninė technika ir technologijos	Pateiks nurodytos paskirties skaitmeninės technikos ir technologijų pavyzdžių, apibūdins ir vertins jų teikiamas galimybes. Sugebės paprašyti pagalbos, jei neveiks technologijos arba jei reikės naudotis nauju įrenginiu, programomis ar taikomąja programa. Paaškins, kuo naudingos vienos ar kitos programos ir programėlės, pateiks naudojimosi jomis pavyzdžių. Savo darbui atlikti pasirinks ir naudosis mokytojo rekomenduotomis įvairiomis skaitmeninėmis programomis ir programėlėmis. Pasirinks skaitmeninę techniką ar technologiją, tinkamą problemai išspręsti. Taikys pasirinktą skaitmeninę techniką ar technologiją tekstinei, garsinei, skaitbinei arba vaizdinei informacijai tvarkyti.	8 val.	• Integruojama SLURS programa: „Asmens ir aplinkos švara“ • Integruojama žmogaus saugos tema „Veiksmai, įvykus nelaimingam atsitikimui“.	(įvairios matematikos užduotys) • http://mokinukai.eu/index.php?mod=9 Svetainės (minčių žemėlapiai): • http://drichard.org/mindmaps/ • http://popplet.com/ Svetainės (lietuvių kalbai): • http://www.lietutis.lt/zaidimas-lietutis.php (klaviatūra, žodžių spausdinimas lietuviškais rašmenimis) • https://wordart.com/ (mišrieji dvigarsiai, dvibalsiai, veiksmažodžių laikai, asmenys, daiktavardžių ir būdvardžių giminė, skaičius, sinonimai ir t.t.) • https://storybird.com/ (sakmių, padavimų, pasakų ir kt. istorijų kūrimas, rašinių rašymas pagal duotą pradžią ir pan.)
Virtualus komunikavimas	Supras ir paaškins, kad virtualios komunikavimo priemonės padeda perteikti informaciją ir bendrauti. Bendraudami laikysis virtualaus bendravimo etikos taisyklių. Tikslingai ir saugiai dalysis su kitais rastos informacijos turiniu, bendrins dokumentus. Suvoks apie patyčias internete ir netinkamą turinį pagal amžiaus grupes. Žinos, kur kreiptis, suradus informacijos apie patyčias, netinkamą	2 val.	• Integruojama žmogaus saugos tema: „Neatsargaus elgesio su nepažįstamais pasekmės“. • Integruojama SLURS tema „Priklausymas grupei“. • Integruojama	(sakmių, padavimų, pasakų ir kt. istorijų kūrimas, rašinių rašymas pagal duotą pradžią ir pan.) • https://www.storyjumper.com/ (sakmių, padavimų, pasakų ir kt. istorijų kūrimas, rašinių rašymas pagal duotą pradžią ir pan.) • http://lietuviu5-6.mkp.emokykla.lt/ (komiksų kūrimas, diktantų rašymas) • http://www.lrt.lt/vaikams

Etapo (ciklo) pavadinimas	Gebėjimai – laukiami rezultatai	Valandos	Integracija	Pastabos
	turinį, sukčius, įtartinus netikėtus draugus. Tikslingai dalyvaus mokyklos gyvenime, įsitrauks į mokyklos interneto bendruomenes. Tikslingai naudosis skaitmeninėmis technologijomis, bendradarbiaudamas ir kurdamas skaitmeninį turinį. Diskutuos apie saugaus virtualaus bendradarbiavimo ir bendravimo, prognozuos galimas grėsmes.		Ugdymo karjerai programos tema „Kaip tampama lyderiais?“	• http://www.kalbosnamai.lt/gyvunu spalvos/ (edukacinis žaidimas) • http://www.frepy.eu/part_lt.html (edukaciniai žaidimai) • http://www.ziburelis.lt/nemokamai/rask-zodi/zaisti (edukacinis žaidimas) • http://www.klaidutis.lt/?module=ras yba (rašybos ir kalbos kultūros testai)
Saugumas, teisė	Atpažins skaitmeninio įrenginio darbo sutrikimo požymius ar darbo trikdžius ir kreipsis pagalbos. Imsis pagrindinių veiksmų skaitmeniniams įrenginiams apsaugoti. Bendraudamas, skleisdamas informaciją, laikysis asmens duomenų privatumo taisyklių. Pateiks pavyzdžių ir paaiškins galimus internetinio sukčiavimo prieš asmenį atvejus, prireikus kreipsis pagalbos. Teisėtai naudos programas ir kitų autorių darbus. Vengs rizikos, kuri žmogaus fizinei ir psichinei savijautai kyla naudojantis technologijomis. Samprotaus apie skaitmeninių technologijų teigiamą ir neigiamą poveikį visuomenei, aplinkai.	1 val.	• Integruojama žmogaus saugos tema: „Skaitmeninių technologijų teigiamas ir neigiamas poveikis“.	Svetainės (pasaulio pažinimui): • http://www.mukis.lt/lt/pradzia.htm (mokinių ugdymo karjerai informacinė svetainė) • http://mkp.emokykla.lt/enciklopedija/lt/ (kompiuterinė enciklopedija „Lietuva“) • http://www.gamtukai.lt/ (gamtos pažinimo studija) • https://ismaniejrobotai.ugdome.lt/ (filmukai, testai, interaktyvūs pratimai) • http://lietuva-manosalis.mkp.emokykla.lt/startas.html (Lietuvos istorija: žaidimai, kryžiažodžiai) • http://www.istorineprezidentura.lt/p ramogos/zaidimas-pazink-prezidentus.html (edukacinis žaidimas apie Lietuvos prezidentus) • https://online.seterra.com/lt (mokomasis geografinis žaidimas) • https://sodas.ugdome.lt/mokymo-priemones/4753 (edukacinis žaidimas „Žalioji tyrinėtojas“)

Etapo (ciklo) pavadinimas	Gebėjimai – laukiami rezultatai	Valandos	Integracija	Pastabos
				• http://www.frepj.eu/part_lt.html (edukaciniai žaidimai) • http://www.llbm.lt/zaidimas/ (Lietuvos liaudies buities muziejaus interaktyvus žaidimas) • http://europa.eu/kids-corner/index_lt.htm (žaidimai, viktorinos apie Europos Sąjungą) • http://www.pinigenai.lt/ (mokomasis žaidimas apie finansų tvarkymą) • http://mokinukai.eu/index.php?mod=9 Mokomosios programėlės „Apple iPad“ planšetiniuose kompiuteriuose: • „Keynote“ ir „PowerPoint“ (skaidrių kūrimas) • „iBooks“ (knygų skaitymo programėlė) • „Toontastic“ (animacija, istorijų kūrimui) • „iMovie“ (filmų kūrimui) • „Comics Head“, „Comic Page Creator“ (komiksų kūrimui) • „Pic Collage“ (koliažų kūrimui) • „Pixlr-o-matic“ (nuotraukų redagavimui, atviručių kūrimui) Pamokos netradicinėje erdvėje: • Patyriminiai - edukaciniai užsiėmimai IT konferencijoje - parodoje „Switch 2018“ Vilnius LITEXPO (2018-09-20).

Etapo (ciklo) pavadinimas	Gebėjimai – laukiami rezultatai	Valandos	Integracija	Pastabos
				- Pamoka mokyklos bibliotekoje (spalis – bibliotekininkų mėnuo). - Pamokos muziejuose, interaktyvios užduotys, įsivertinimas.
Rezervinis laikas		1 val.		Valandos skiriamos atsižvelgiant į klasės mokinių poreikius.
10 ugdymo dienų	1) 2) 3) 4) 5)			Skiriamos Klaipėdos miesto savivaldybės administracijos Ugdymo ir kultūros departamento Švietimo skyriaus vedėjo 2017 m. birželio 26 d. įsakymu
	1) 2) 3) 4) 5)			Skiriamos Progimnazijos tarybos nutarimu