

Vienerių metų patirtis

Dešimties mokyklų patarimai

Alytaus Dzūkijos pagrindinė mokykla

Jei planuojate pradėti mokyti pradinukus informatikos, turite būti pasirengęs iššūkiams ir naujovėms. Ne mažiau svarbu – palaikantis mokyklos vadovas. Kitas žingsnis – apsirūpinti materialine IKT baze. Prieš pradėdant integruoti informatiką pradiniam ugdyme, reikia išsamiai išstudijuoti bendrąsias pradinio ugdymo programas ir susipažinti su pradinio ugdymo informatikos bendrosios programos metmenimis, numatyti integravimo galimybes.

Patariame eksperimentuoti, kurti, improvizuoti, tikslingai ieškoti, integruoti, o svarbiausia – nebijoti klysti. Tik išbandę patys, atrasite ir sužinosite.

Sėkmės receptas – kūrybiškai ir išradingai panaudoti mokinių gebėjimus: tarnystės metodą, kai mokiniai „lektoriai“ moko klasės draugus, patys ieško naujų programų, jas išbando ir pateikia draugams. Reikia leisti mokiniams, kuriant kūrybinius darbus, patiems atsirinkti įrankius ir programas.

Naudingiausias atradimas, mokant informatikos, ne tik mokytojams, bet ir mokiniams – tai „DB Primary“ platforma. Universali galimybė motyvuoti mokinius, ugdyti įvairias kompetencijas, skaitmeninį raštingumą, bendravimo kultūrą virtualioje erdvėje, pačiam mokytojui kurti mokomuosius žaidimus; diferencijuoti užduotis; „čia ir dabar“ pamatuoti ir apčiuopti rezultatus.

Pasinaudokite ir užsienio kolegų patirtimi: ugdymo turinį organizuoti ne platyn, o gilyn!

Pradinių klasių mokytojos

Nijolė Amšiejienė, Dalia Paleckienė, Rita Baranauskienė ir Asta Vieraitienė

Druskininkų „Saulės“ pagrindinė mokykla

Informatikos mokymą pradiniam ugdyme galima integruoti į daugumą mokomųjų dalykų. Pamokose patariame naudoti toliau išvardijamus šiuos mūsų išbandytus įrankius.

Lietuvių kalba: edukacinės bitutės „Blue-bot“ (pamokos temai atskleisti, įsivertinti); „ScrathJr“ (įvairioms papildomoms užduotims); „DB Primary“ platforma (tekstui, laiškams rašyti); „Informatika be kompiuterio“ (įvadinei daliai, pamokos temai atskleisti – užkoduota tema ir kt.); „Android“ programėlės („Mindly“ – minčių žemėlapis, „Stop Motion Video“ – filmukams kurti, „Paintastic“ – tekstui rašyti, sveikinimams kurti, „Comic Page creator“ – komiksams kurti); „Word Cloud“ ir kt.

Matematika: edukacinės bitutės „Blue-bot“ (pamokos temai įtvirtinti, įsivertinti); „ScrathJr“ (ugdymui diferencijuoti); „DB Primary“ platforma (įvairios matematinės užduotys); „Informatika be kompiuterio“ (įvairios užduotys skaičiavimo ir informatikos pagrindams ugdyti); edukacinis žaidimas „Scottie Go!“ (skatina logiškai ir algoritmiškai mąstyti, ugdyti erdvinį mąstymą, kūrybiškumą, mokytis komandoje, orientuotis plokštumoje), įrankis „CodeMonkey“ (matavimams mokytis), „Bebro“ žaidimo kortelės (ugdymui diferencijuoti); „Android“ programėlės: „Mindly“ (minčių žemėlapis); „Chart Draw“ (statistiniams duomenims pateikti įvairiomis diagramomis) ir kt.

Pasaulio pažinimas: edukacinės bitutės „Blue-bot“ (pamokos temai atskleisti ir įtvirtinti, įsivertinti), edukacinis žaidimas „Scottie Go!“ (pasaulio kryptims mokytis ir įtvirtinti); „Plickers“ (pamokos temai įsivertinti), „Android“ programėlė „Mindly“ – minčių žemėlapis ir kt.
Dailė / technologijos: edukacinės bitutės „Blue-bot“ (užduočių kilimėliams kurti), „DB Primary“ platforma (piešti), „Bebro“ žaidimo kortelės (užduotims iliustruoti); „Android“ programėlės „Paintastic“ (piešti), „Comic Page creator“ (komiksų veikėjams ir aplinkai kurti) ir kt.
Kūno kultūra: įrankis „CodeMonkey“, edukacinis žaidimas „Scottie Go!“, edukacinės bitutės „Blue-bot“ (sukiniams ir orientacijai erdvėje mokytis) ir kt.

Kolegoms linkime sėkmės, integruojant informatiką pradiniam ugdyme!

Mokyklos komanda

Klaipėdos Gedminių progimnazija

Pradinių klasių Mokytojui, kolegai patarčiau nebijoti ir kuo greičiau pradėti. Pradėti nuo paprastų dalykų. O susidūrus su nesklaidumais, prašyti pagalbos savo mokinių. Svarbiausia nesusitelkti į technologijų naudojimą, o siekti, kad technologijos būtų tik priemonė pasiekti mokymosi tikslams, kurių be technologijų pasiekti būtų neįmanoma. Idėjų, kaip sėkmingai taikyti technologijas ugdymui, galite rasti bendraminčių grupėje „Facebook“: <https://www.facebook.com/groups/IKTpamokoje/>.

Mokyklos vadovui patarčiau nenusistoti investuoti į technologines naujoves, tik suvokiant jų teikiamą pridėtinę vertę. Visko yra prikurta, visko prigaminta – leiskite Mokytojui išsirinkti darbo priemones, nes tik Jis žino geriausiai, ko reikia Jo pamokai. Jei tik pradodate diegti technologijas, nesitikėkite greitų rezultatų, tai ilgas ir nuolatinis procesas. Skatinkite mokytojus – pradędant naudoti technologijas sugaištama daugiau laiko pasiruošimui. Konsultuokitės su pažengusiomis mokyklomis – sutaupysite!

Gediminas Jonauskas, informacinių technologijų mokytojas

Didžiausias mūsų atradimas – kad dar daug ką galime sužinoti ir išmokyti, mokydami kartu su vaikais. Ir kad naujovių srautas nemažėja.

Sėkmės receptas – reikia „degti“ noru mokytis vaikus kitaip. Reikia pačiam norėti, tik tada norės iš paskos eiti mokiniai.

Puikiai parengta VILLE mokymosi platforma pagerino vaikų skaičiavimo ir mąstymo įgūdžius, jie pamilo matematiką (net ir tie, kuriems sekėsi sunkiau).

Interaktyvios priemonės motyvavo specialiųjų poreikių turinčius vaikus.

Vaikai tapo draugiškesni. Išmoko vieni kitiems padėti, patarti rasti problemos sprendimą.

Patarimas – susidaryti mokymo planą, o ne mėtytis tarp daugelio priemonių, programų ir programėlių. Mokytis (is) mažais žingsneliais, siekiant įsigilinti, suprasti, kad nebūtų paviršutiniškumo.

Pradinių klasių mokytojos

Daiva Gaučytė, Indra Sudeikienė, Vilma Gaidjurgienė ir Jūratė Jankutė

Šiaulių r. Aukštelkės mokykla-daugiafunkcis centras

Patarimas kolegai: naudoti kuo įvairesnius inovatyvius, interaktyvius mokymo metodus, nebijoti jų taikymo, nes tuomet mokiniai turi galimybių ugdytis kūrėjais, projektuotojais – naujų technologijų išradėjais, mokosi spręsti jiems patrauklius uždavinius, įgyja informatinį mąstymą.

Didžiausias atradimas – tai pirmiausia galimybė dalyvauti šiame projekte, kuris atsižvelgia į šiuolaikinio jaunimo poreikius ir imasi IT kryptingo ugdymo. Atradimai yra ir technologijos, kurios buvo taikomos ugdant mokinius.

Irma Bartkevičienė, informacinių technologijų mokytoja

Svarbu, kad išmanusis ugdymas būtų vienas iš mokyklos prioritetų: mokytojams organizuojami mokymai ir aprūpinama mokymo priemonėmis, sudarytos techninės galimybės įgyvendinti numatytas veiklas.

Aušra Garškienė, direktoriaus pavaduotoja ugdymui

Pamokos, kuriose integruojama informatika, mokiniams gerokai įdomesnės. Mokiniai pajunta pažinimo, gauto rezultato džiaugsmą. Patys mokiniai pastebi, kad programuoti galima ne tik pamokose, o ir, pavyzdžiui, atliekant bet kurį darbą – pirmiausia viską susiplanuojame, t. y. susikuriame veiksmų seką.

Lina Valauskienė, pradinė klasių mokytoja

Pamokos naudojant projekto įrankius pirmokams džiaugsmo suteikė su kaupu ir teikia iki šiol. Patarimas kolegai: žinios per praktinius mokymus – geriausias kelias į patyrimą.

Gitana Sudeikienė, pradinė klasių mokytoja

Dalyvaudami projekte, su savo mokiniais išbandėme įvairias mokslininkų pasiūlytas ir savo sukurtas veiklas. Įgyta patirtis, sužinotos naujos išmanaus mokymosi galimybės motyvuoja mus mokytis ir tikslingai panaudoti savo žinias. Džiaugiamės ir didžiuojamės projekto įkvėptu mūsų mokyklos renginiu „Šviečianti mokykla“. Jame mūsų mokiniai savo tėveliams, draugams ir kitiems mokyklos svečiams demonstravo įvairių informatikos mokymosi įrankių galimybes ir naudą.

Vilma Kardašienė, pradinė klasių mokytoja

Tauragės „Šaltinio“ progimnazija

Išbandę informatikos mokymo turinį pradinėse klasėse, supratome, kad informatikos integravimas į ugdymo turinį turi būti ne chaotiškas, o tikslingas. Manome, kad kiekvienas mokytojas turėtų susidaryti atskirą informatikos planą. Planuoti reikėtų ciklais. Planą sudarytų šeši ciklai (skaitmeninio turinio kūrimas, algoritmai ir programavimas, problemų sprendimas, informacijos tvarkymas, virtualus komunikavimas, saugumas). Vieną ciklą sudaro 5–6 savaitės (pvz., algoritmai ir programavimas 5 savaites bus integruojami į visus ugdomuosius dalykus). Tik tikslingai ugdydami šiuos gebėjimus, išugdysime skaitmeniškai raštingą žmogų.

Mūsų sėkmės receptas – mokinių bendradarbiavimas. Vyresnieji pradinukai moko mažesnius. Kai kurias išbandytas programas mažesnieji mokiniai pristato vyresniesiems.

Mūsų atradimas – informatiką savo pamokose naudojome seniai, tik to neįvardydavome (pvz., braižydavome vietovės planą, ieškodavome paslėpto lobio, žaisdavome žaidimą „Lai-vų mūšis“ ir kitus...). Vaikas pirmiausia judėdamas erdvėje turėtų praktiškai išbandyti vykdyti programavimo komandas (pirmyn, atgal, kairėn, dešinėn) ir tik po to atlikti programavimo užduotis kompiuteriu.

Mokyklos komanda

Vilkaviškio r. Pilviškių „Santakos“ gimnazija

Informatikos mokymo pradinėse klasėse organizavimas

Mūsų gimnazija, pradėdama įgyvendinti projektą, turėjo 28 planšetes ir vieną kompiuterių klasę (su 21 stacionariuoju kompiuteriu), todėl, prasidėjus mokslo metams ir patvirtinus pamokų tvarkaraščius, buvo paprašyta pradinių klasių mokytojas padaryti atskirą tvarkaraštį. Jame kiekviena parašė, kurią savaitės dieną kurio dalyko pamokose ir kurią pamoką pageidautų dirbti kompiuteriais. Tą padarė ir kitų dalykų mokytojai (kadangi esame „ilgoji gimnazija“). Tuomet buvo sudarytas planšečių ir kompiuterių klasės tvarkaraštis. Kompiuterinių sistemų inžinieriui buvo pavesta šio tvarkaraščio kontrolė ir vykdymas.

Vėliau, vykstant projektui, pradinių klasių mokytojos išmoko planšetes naudoti pamokose 10–20 min., todėl realiai viskas vyko taip: inžinierius ryte nuveždavo planšečių vežimėlį į tą klasę, kurioje jos bus naudojamos pirmą pamoką ir visos pradinių klasių mokytojos planšetes pasiimdavo iš tos klasės. Kad būtų patogiau, technologijų mokytojas padarė dvi „rankines“, į kurias galima įdėti planšetes – taip mokytojoms buvo patogiau nusinešti jas į savo klasę (vežimėlis visą dieną ir būdavo toje vienoje klasėje). Mokytojos išmoko dviese ar netgi trise pasi naudoti per vieną pamoką planšetėmis (pvz., viena jas pasiima ir naudoja pirmas penkiolika pamokos minučių, nuneša, o kita pasiima pamokos pabaigai), o mokiniai – nekreipti dėmesio į mokytoją, atėjusią pasiimti planšečių. Po pamokų inžinierius planšetes išveža ir pasirūpina jų priežiūra.

Panašiai buvo daroma edukacinėmis bitutėmis „Blue-Bot“ ir „Scottie Go!“ (jų priežiūra ir kontrolė pavesta kompiuterinių sistemų inžinieriui).

Taigi mokykloms rekomenduotina sudaryti turimų priemonių ar kompiuterių klasės pa(si)naudojimo tvarkaraštį ir pavesti kažkam jo vykdymą ir priemonių priežiūrą.

Dar į projektą įsitraukiančioms mokykloms siūlau pagalvoti apie vieną savaitinę papildomą pamoką mokytojoms (klasėms), skirtą būtent dirbti su įvairiomis programomis. Šią pamoką numatėme savo gimnazijos ugdymo plane ir įvardijome kaip informacinių technologijų pamoką (mokytojoms ji buvo tarifikuota). Manau, kad tos pamokos reikia pirmaisiais metais, kad ir mokytojos, ir vaikai susipažintų su programomis ir pagilintų savo įgūdžius. Kaip sakė mokytojos, tai buvo naudinga pamoka mokytis būtent algoritmvavimo ir programavimo (daugiausia dirbo su „Scottie Go!“). Galima pasiūlyti, ką mes jau ir taip daugelį metų darome, kompiuterių būrelį pradinių klasių mokiniams. Jį veda viena iš projekte dalyvaujančių mokytojų ir į planą įtraukė nemažai programų ir priemonių, kurias naudoja savo pamokose. Būrelį lankyti pasiūlėme tų klasių, kurios nedalyvauja projekte, mokiniams.

Pagalba integruojant informatiką pamokose (mano kaip informatikos mokytojos patirtis)

Manau, kad pradinių klasių mokytojoms labai reikia sąvokų paaiškinimo – mes tiesiog sėdome prie programos metmenų ir aš aiškinau kiekvieną joms neaiškią sąvoką paprastais pavyzdžiais (taip, kad jos, jei reikėtų, galėtų paaiškinti savo mokiniams).

Pradinių klasių mokytojoms ne kartą reikėjo ir techninės pagalbos (instaliuojant programas, nepavykstant jų paleisti ir pan.) – čia padėjo mūsų gimnazijos informacinių technologijų mokytojai arba kompiuterinių sistemų inžinierius. Manau, kad vykdant tokį projektą tokia pareigybė mokykloje yra privalumas. (Ką tokiu atveju daryti mokyklai, kurioje tokio žmogaus nėra, o iškyla techninių problemų? Mokytojos gali tiesiog daugiau su ta programa ar priemone nebedirbti, nes nežinos, ką daryti...)

Danutė Valiūnienė, direktorė ir informacinių technologijų mokytoja

- Pozityvus nusiteikimas naujovėms.
- Atidžiai išanalizuoti IT metmenis.
- Bendradarbiauti su IT specialistais, mokytojais ir savo kolegomis.
- Informatinis ugdymas – tai didelės kūrybiškumo galimybės ir mokytojui, ir mokiniui.
- Susipažinti su siūlomomis priemonėmis ir metodine medžiaga.
- Tobulinti savo kompetencijas.
- Mokyklos aprūpinimas šiuolaikiškais skaitmeninėmis priemonėmis ir veiksmingas pasidalijimas.
- Papildoma IT pamoka (priemonių naudojimo kompetencijoms įgyti) arba neformalusis ugdymas.
- Numatyti, kokioje veikloje kokie skaitmeniniai įrankiai bus naudojami.
- Nuoseklus mokinių informatinio mąstymo ugdymas.
- Atsargiai – internetas! (kontroliuoti mokinių naudojamą programą).
- Linkime drąsos ir pasitikėjimo mokiniais ir savimi!

Pradinių klasių mokytojos

Asta Pavilionienė, Vilija Kasiliauskienė, Daiva Neiberkė ir Rūta Bakūnienė

Vilniaus Gedimino technikos universiteto inžinerijos licėjus

Nebijokite, juk informatikos yra visur. Kartais mokytojai išsigąsta paties pavadinimo – „Informatika“, bet vaikai tikrai labai lengvai tai supranta ir atlieka įvairiausias užduotis: algoritmuoja, modeliuoja, konstruoja, programuoja įvairių veikėjų darbą.

Sėkmės receptas? Pasitikėti mokiniu, kartais vaikas žino daugiau negu aš. Nebijoti leisti klysti, leisti bendradarbiauti ir ieškoti bendro sprendimo.

Ką atradome su vaikais mokydami informatikos? Ogi tai, kad jos apstu visuose mokomuosiuose dalykuose: ir lietuvių kalbos, ir pasaulio pažinimo, o ką jau kalbėti apie matematiką...

Rūta Filončikienė, pradinių klasių mokytoja

Vilniaus „Žiburio“ pradinė mokykla

Džiaugiamės tapę Ugdymo plėtotės centro ir Švietimo ir mokslo ministerijos organizuoto projekto „Informatika pradiniam ugdyme“ dalyviais. Smagu, kad nuo kitų mokslo metų mūsų bus dar daugiau – net šimtas. Tapome nauja informatine pradinukų bendruomene, kuri supranta, kad norint išmokyti pradinukus programuoti, nereikia tapti programuotoju. Informatikos ugdymo turinys – tai integruoto ugdymo dalis, skatinanti mokinius mąstyti, kurti, atrasti, bandyti.

Kurkime šimto mokyklos informatinę bendruomenę, kuri yra:

- šiuolaikiška ir atvira naujovėms, sudominanti ir skatinanti aktyviai veikti kiekvieną mokinį;
- besimokanti, kai mokosi visi – mokytojai, mokiniai ir jų tėvai;
- bendradarbiaujanti, kai galime dalytis sėkmės istorijomis ir nebijome klysti.

Mokyklos komanda