

Informatika pradiniam ugdyme

Kartu su informatika

Rūta Filončikienė

VGTU inžinerijos licėjaus

pradinių klasių mokytoja ekspertė

Kaunas
2019





Kas nauja, dažnai kelia nerimą.

<https://informatika.ugdome.lt/lt/biblioteka/dokumentai/>



Informatika pradiniame ugdyme



[IVYKIAI](#)

[APIE](#)

[KOMANDOS ▾](#)

[BIBLIOTEKA ▾](#)

[BENDRADARBIUJAME](#)

[KONTAKTAI](#)

[PRISIJUNGTI →](#)



Dokumentai

Priešmokyklinio ir pradinio ugdymo informatikos bendrosios programos metmenys (2018 m. rugpjūčio 20 d. redakcija)

Turinio apimtis. Priešmokyklinis ugdymas (2018-09-13)

Turinio apimtis. 1-2 klasės (2018-09-13)

Turinio apimtis. 3-4 klasės (2018-09-13)

Pradinio ugdymo informatikos bendrosios programos metmenys (2017 m. vasario 20 d. redakcija)

Pradinio ugdymo lietuvių kalbos bendroji programa (patvirtinta 2016 m. sausio 25 d.)

Pradinio ugdymo bendrosios programos (patvirtinta 2008 m. rugsėjo 29 d.)

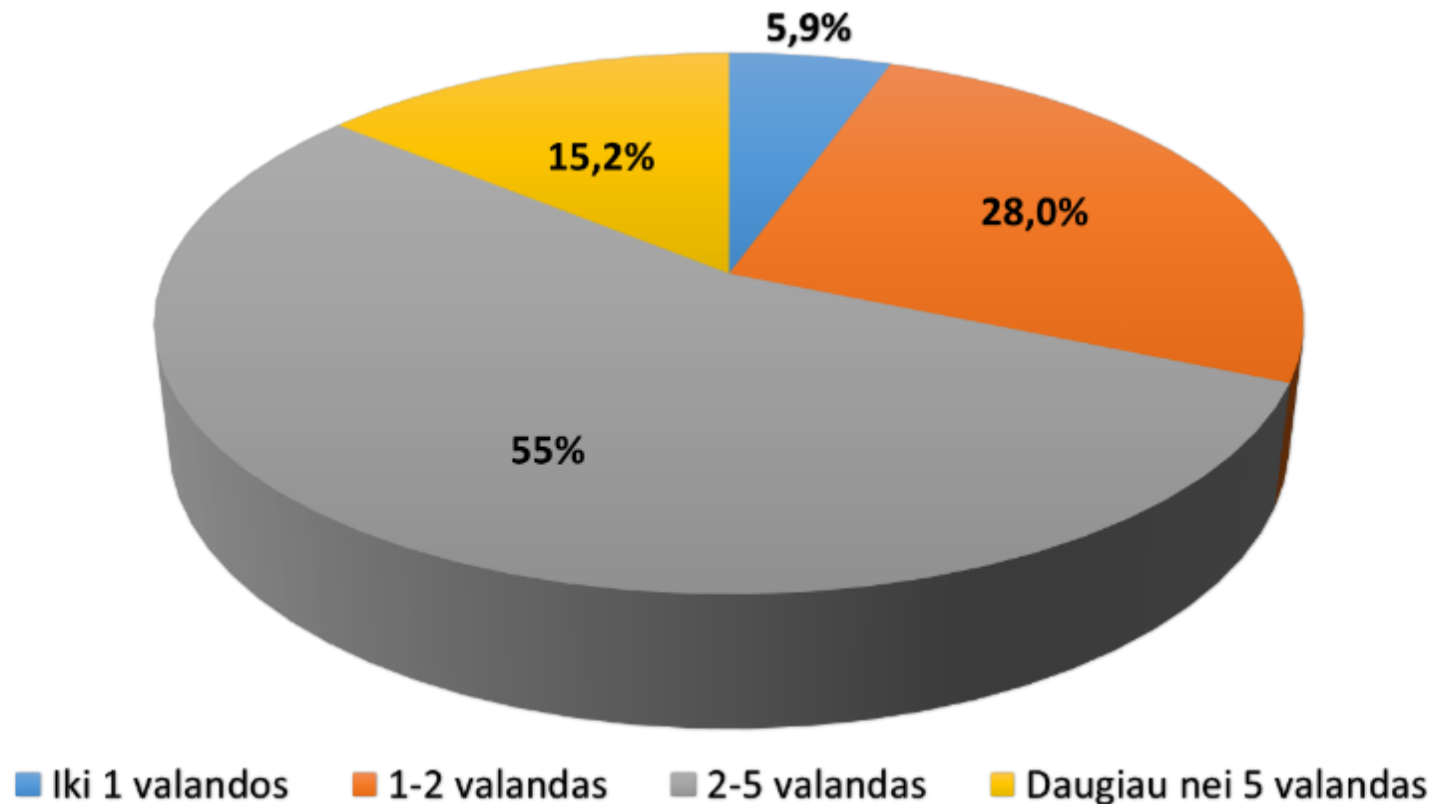
Priešmokyklinio ugdymo bendroji programa (patvirtinta 2014 m. rugsėjo 2 d.)

Veiklos sritys

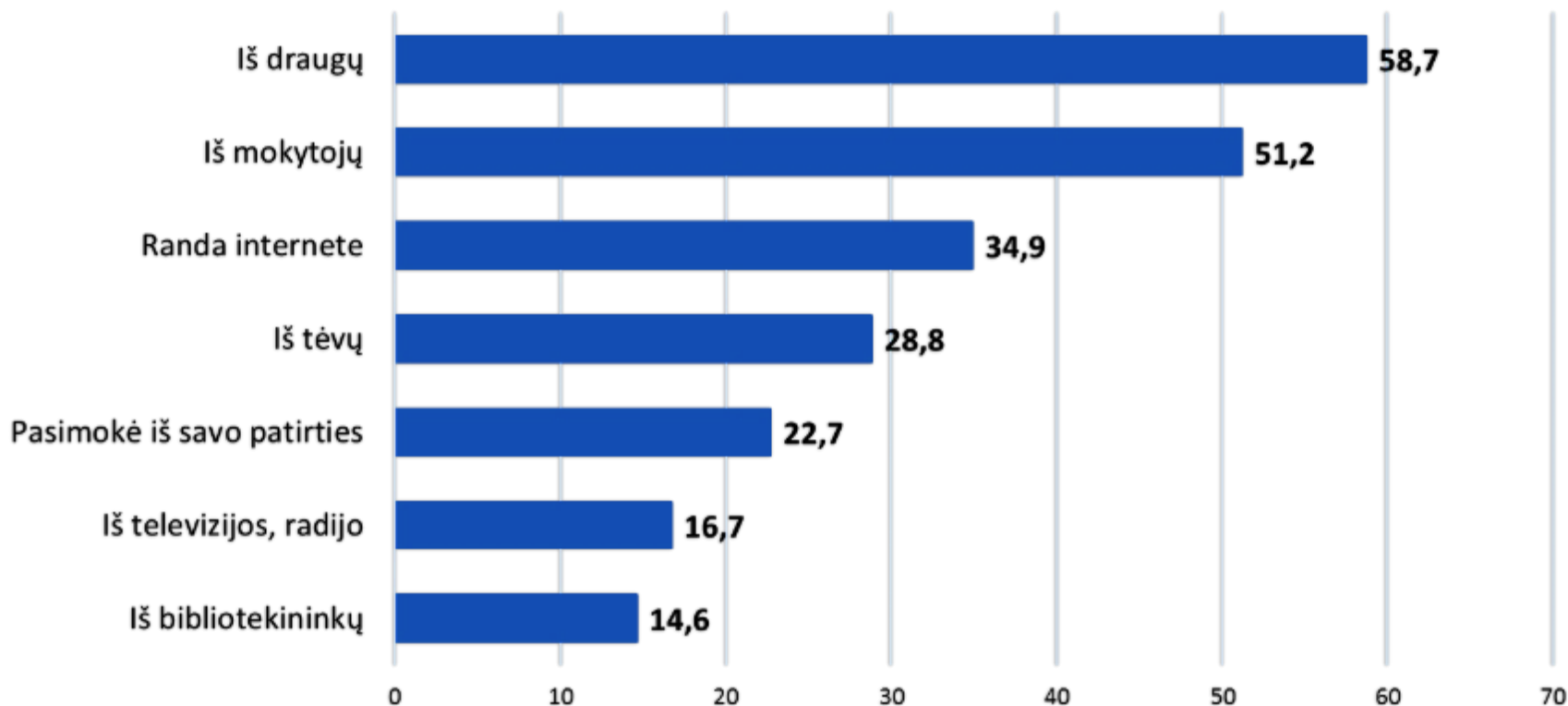
- ◆ Skaitmeninis turinys
- ◆ Algoritmai ir programavimas
- ◆ Problemų sprendimas
- ◆ Duomenys ir informacija
- ◆ Virtualus komunikavimas
- ◆ Saugumas ir teisė

Kiekybinis internetu besinaudojančių tėvų ir paauglių nuomonės tyrimas

Kiek vidutiniškai laiko per dieną praleidžia internete?

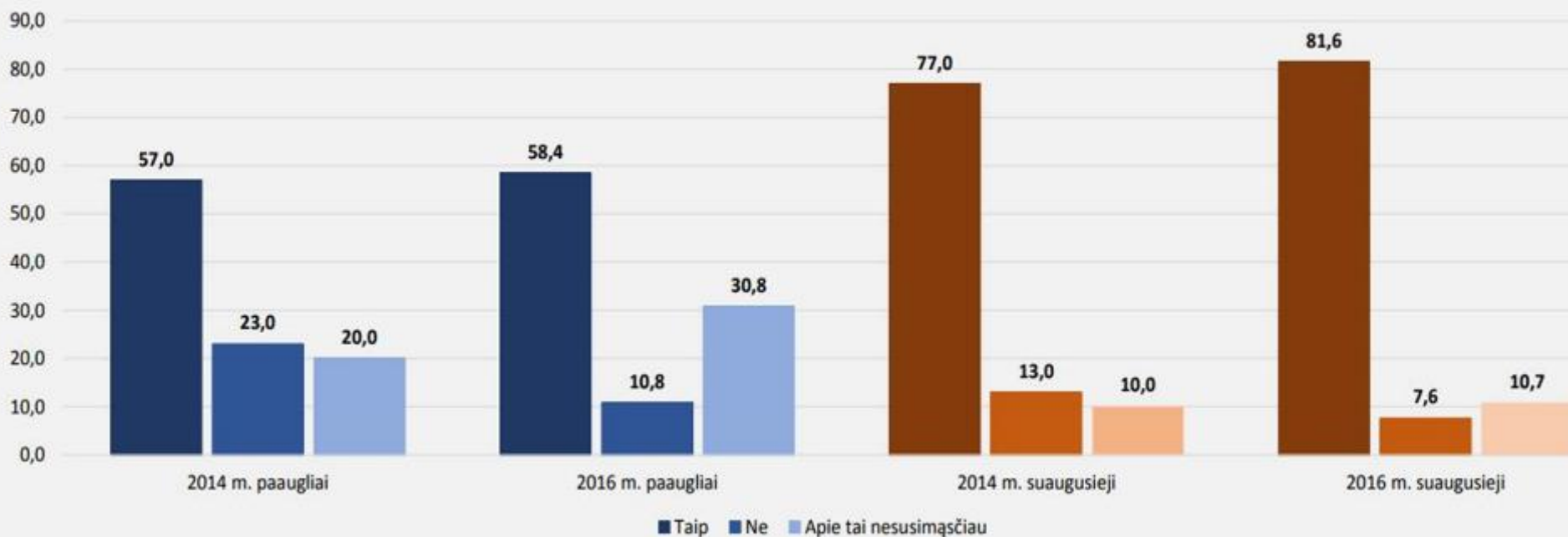


Iš kur sužino apie saugų elgesį internete?



Vis dažniau susimąstome...

Ar manote, kad internete slypi grėsmės, pavojai? Suaugusiųjų ir paauglių nuomonių palyginimas (%)



Didžioji dalis visų apklaustųjų mano, kad internete nėra saugu, tačiau tėvams internete slypinčios grėsmės kelia didesnę rūpestį negu jaunuoliams.

Planas 4 klasei

Dalykas: INFORMATIKA 4 klasei

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

Priemonės:

- skaitmeniniai įrenginiai – planšetiniai kompiuteriai, stacionarūs kompiuteriai, išmanioji interaktyvi lenta.
- ScottieGo kortelių rinkiniai, programinė įranga ir įvairios programėlės planšetiniuose kompiuteriuose (Lightbot, KoduGameLab, ScotieGo Edu, QR code reader, VokiEdu, Bitmoji ir t.t.), programos, veikiančios online (WordArt, Tagxedo ir t.t.).
- popieriaus lapai, rašymo, piešimo priemonės;
- filmai (pagal poreikį), vaizdinė medžiaga, pateiktys, interaktyvių pamokų rinkiniai.

Tikslas:

Padėti mokiniams ugdyti 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.

Pusmetis, mėnuo	Veiklos sritis	Temos (numatyti ir rezervines pamokas)	Pasiekimai (nuostatos, gebėjimai, žinios pagal BP)	Vertinimas (I pusmečio ir II pusmečio mokinių vertinimo lygiais kriterijai)	Pastabos (integracija, nuorodos refleksija ir kt., metų eigoje vykstantys pasikeitimai)
I pusmetis	09 Saugumas, teisė	Sveika, informatika! Darbo priemonės informatikos pamokoje	Pakartos ką nagrinėja informatikos mokslas. Prisimins darbo skaitmeninėmis priemonėmis taisykles. Mokės atpažinti skaitmeninio įrenginio darbo sutikimo požymius ar darbo trikdžius, imsis pagrindinių veiksmų skaitmeniniams įrenginiams apsaugoti.	Informatika vertinama n.p. (nepadarė pažangos) ir pp (padarė pažangą). Stebėti mokinius ir formuojamu oju vertinimu skatinti kiekvieno mokinio motyvaciją ir aktyvų dalyvavimą informatikos pamokose. pp – padarė pažangą	Integruojama inžinerija „Išmanieji įrenginiai, jų veikimo principų tyrinėjimas“ https://www.esaugumas.lt/lt/mobilieji-irenginiai/mobiliuju-irenginiu-saugumas/256 https://www.esaugumas.lt/lt/mobilieji-irenginiai/pavojai-ismaniuosiuose-telefonuose/255 https://www.draugiskasinternetas.lt/repository/dokumentai/mokiniu_kodeksas.jpg https://www.draugiskasinternetas.lt/repository/dokumentai/priemones/2013/VL_Lankstinukas.Galutinis_A4.pdf https://www.youtube.com/watch?v=ceSUuKMr4xo
	Virtualus komunikavimas	Virtualaus bendravimo etikos taisyklės	Supras ir paaiškins, kad virtualios komunikavimo priemonės padeda perteikti informaciją ir bendrauti, laikysis virtualaus bendravimo etikos taisyklių.		
	Virtualus komunikavimas	Saugus internetas. Informacijos bendrinimas, viešinimas	Tikslingai ir saugiai dalinsis su kitais rastos informacijos turiniu, bendrins dokumentus.		
	Virtualus komunikavimas	Grėsmės, slypinčios viešojoje erdvėje. Kaip jų išvengti?	Suvoks, kokios grėsmės slypi internete ir žinos kaip jų galima išvengti.		

10	<p>Virtualus komunikavimas</p> <p>Virtualus komunikavimas</p> <p>Virtualus komunikavimas</p> <p>Saugumas. Teisė.</p>	<p>Patyčios internete.</p> <p>Patyčios internete. Pagalba.</p> <p>Asmens duomenys.</p> <p>Autorinės teisės.</p>	<p>Suvoks apie patyčias internete ir netinkamą turinį pagal amžių grupes.</p> <p>Žinos kur kreiptis pagalbos, suradus informacijos apie patyčias, netinkamą turinį, sukčius, įtartinus netikėtus draugus.</p> <p>Žinos kas yra asmens duomenys ir suvoks, kodėl juos reikia saugoti. Bendraudamas ir skleisdamas informaciją, laikysis asmens duomenų privatumo taisyklių.</p> <p>Teisėtai naudos programas ir kitų autorių darbus.</p>		<p>www.draugiskasinternetas.lt</p> <p>www.epilietis.eu</p> <p>Integruojama žmogaus saugos programa "Saugus internetas"</p> <p>https://www.draugiskasinternetas.lt/repository/dokumentai/VL_elektronines_Patycios_vaikams_A4.pdf</p> <p>http://testas.bibliotekospazangai.lt/</p> <p>https://euipo.europa.eu/ohimportal/lt/web/observatory/faqs-on-copyright-lt</p>
11	<p>Skaitmeninė technika ir technologijos</p> <p>Virtualus komunikavimas.</p> <p>Virtualus komunikavimas. Informacija.</p>	<p><u>Avataro.</u></p> <p><u>Avataro kūrimas, pristatymas.</u></p> <p>Socialiniai tinklai</p>	<p>Savo darbui atlikti pasirinks ir naudosis mokytojo rekomenduotomis įvairiomis skaitmeninėmis programomis ir programėlėmis.</p> <p>Gebės sukurti ir pristatyti savo <u>avatarą</u>.</p> <p>Susipažins su socialinių tinklų įvairove, amžiaus cenzu registruojantis, komunikavimo ir informacijos bendrinimo galimybėmis bei keliamu pavojumi. Rinks informaciją apie įvairius socialinius tinklus ir dalinsis su draugais.</p>	<p>Vertinamas sukurtas <u>avataras</u></p>	<p>www.voki.com</p> <p>www.pickaface.net</p> <p><u>Bitmoji</u></p> <p><u>VokiEdu</u></p> <p>Pickaface.net</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=pz aZLOYvccA</p>

	Saugumas. Teisė	Technologijos ir sveikata. Technologijos ir aplinka	Samprotaus apie skaitmeninių technologijų teigiamą ir neigiamą poveikį sveikatai ir aplinkai.		Pamokos su paruošta medžiaga http://pamoka.draugiskasinternetas.lt/FirefoxHTML-308046B0AF4A39CB/Shell/Open/Command/
12	Skaitmeninė technika ir technologijos. Skaitmeninė technika ir technologijos. Skaitmeninė technika ir technologijos.	Spausdinimas. 3D pieštukai ir spausdintuvai Spausdinimas. Grafinis dizainas, spauda	Žinos kokių principu veikia 3D pieštukai ir spausdintuvai. Mokysis suprojektuoti ir įgyvendinti savo 3D darbą. Suprojektuos kalėdinių atvirukų viršelius, užrašus ant marškinėlių		Integruojama inžinerija „3D spausdintuvai“ www.tinkercad.com Integruojama inžinerinio ugdymo tema „Gaminys nuo idėjos iki jos realizavimo.“ Inkspace Gimp programos www.tagxedo.com www.wordart.com Integruojama inžinerinio ugdymo tema „Grafinis ir objektų dizainas“. Aptariami dizaino inžinerijos procesų pradmenys ir elementarios sąvokos (forma, erdvė, paskirtis, idėja ir kt.).
01	Algoritmai ir programavimas Algoritmai ir programavimas	Problema, jos sprendimo numatymas Veiksmų eilė. Loginiai veiksmai	Suskaidys problemos sprendimą žingsniais ir paaiškins jų paskirtį. Gebės pajudinti objektą reikiama kryptimi, numatys bei nustatys žingsnius bei atstumą. Pavaizduoja problemos sprendimo algoritmą. Skirs loginius veiksmus, taikys juos sprendžiant uždavinius.		ScottieGo kortelių rinkinys ir ScottieGo Edu programa

Bakalējos parduotuvē



Avatars Voki

The image shows the Voki avatar customization interface. On the left is a preview window showing a female cartoon avatar with dark curly hair against a colorful, bubbly background. A 'voki' logo is in the top right of the preview. Below the preview are controls for rotation, zoom, and a dice icon. At the bottom left is a 'Color' panel with a 'Tweak' slider and a color palette. The right side features three main sections: 'Customize Your Character' with icons for head, clothing, sunglasses, and folders; 'Give It A Voice' with icons for phone, keyboard, microphone, and a folder with a speech bubble; and 'Backgrounds' with a tree icon. At the bottom right are 'Cancel' and 'Publish' buttons. Three blue callout boxes with numbers 5, 6, and 7 point to the 'Give It A Voice' section, the 'Backgrounds' section, and the 'Publish' button, respectively.

Customize Your Character

Give It A Voice

Backgrounds

Cancel Publish

5

6

7

Informacijos ilgaamžiškumas

Darbo pokalbis
(garsiau už žodžius)

▶ ▶| 🔊 0:08 / 1:38



<http://pamoka.draugiskasinternetas.lt>

PRADŽIA

TEMOS ▾

KAIP NAUDOTIS?

KONTAKTAI

PRIVATUMAS
INTERNETE

NUOTRAUKOS
INTERNETE

APSISAUGOK NUO
APGAULĖS
INTERNETE

SOCIALINIAI
TINKLAI: KAS TAVO
DRAUGAI?


STABDYK PATYČIAS
SOCIALINIJOSE
TINKLUOSE

PAŽINK
NETINKAMĄ TURINĮ
INTERNETE

SAUGIAU
NAUDOKIS
TELEFONU

Saugesnio interneto pamokos





PRIVATUMAS
INTERNETE



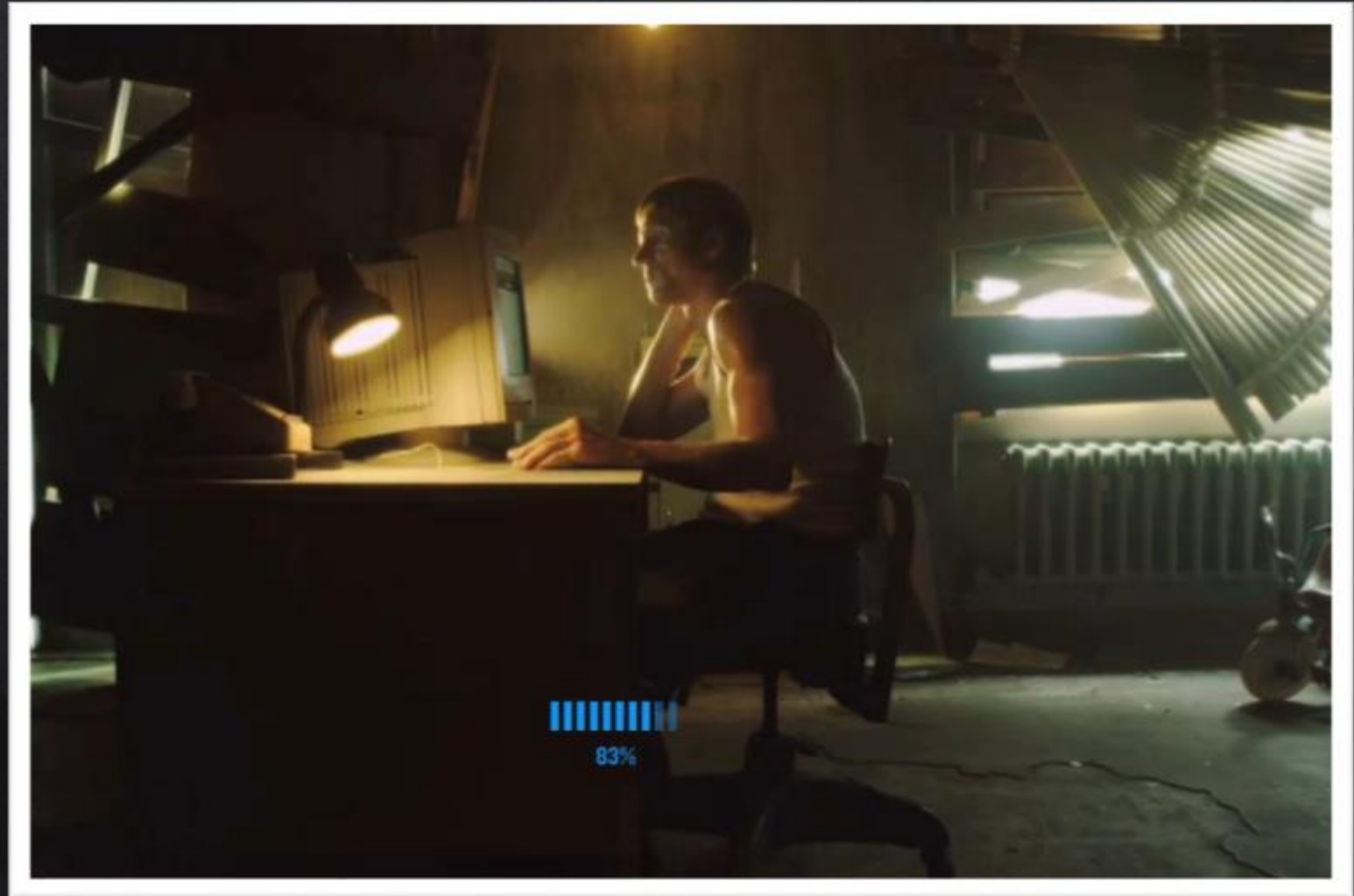
Tikslas: suprasti, kas yra asmens duomenys, privatumo išsaugojimo svarbą, suvokti, kad paskelbta informacija tampa vieša, kad ja gali pasinaudoti piktavaliai. Suformuoti duomenų apsaugos modelius.

Priemonės: vaizdo siužetas, projektorius, ekranas

Metodai: vaizdo siužeto peržiūra, atvejų analizė, diskusijos.

- + Teorinis įvadas
- + Pamokos veiklos
- + Papildoma medžiaga

Facebook demonstracinio profilio
panaudojimas
<http://www.takethislollipop.com>



Interaktyvus saugaus interneto testas „Ar tikrai internete esi saugus?“

1 KLAUSIMAS

Interneto pokalbių svetainėje susipažinai su nauju žmogum. Jis nori sužinoti, kokia tavo pavardė? Ar atskleisi ją?

- Nematau reikalo slepti – aišku, atskleisiu.
- Neatskleisiu – juk naujojo pašnekovo visai nepažįstu!
- Jei naujasis pašnekovas man patinka, pasakysiu, kodėl gi ne?
- Internetu atskleisčiau ir pavardę, ir adresą, ir telefono numerį.

Kitas klausimas

Bibliotekos pažangai

Lietuvos Respublikos švietimo ministerija

Lietuvos nacionalinė Martyno Mažvydo biblioteka

Testą sudaro du klausimynai. Vienas jų, itin spalvingai ir gyvai iliustruotas, skirtas jauniems interneto vartotojams – vaikams ir paaugliams, antrasis – tėvams ir interneto naujokams – žmonėms, kuriems dar reikia pagilinti žinias apie atsargų elgesį internete.

Wild Web Woods

Šis internetinis žaidimas buvo sukurtas pagal Europos Tarybos programą „Kuriam Europą vaikams ir su vaikais“.

Šis žaidimas padės vaikams suprasti kaip naudotis internetu ir tapti išmintingu jo naudotoju.



Pratybos „Išmanučių pasaulyje“

IŠMANUČIŲ PASAULYJE



Saugaus elgesio internete pratybos
1-2 klasių mokiniams

Paraga: Druskininkų „Atgimimo“ mokykla
socialinė pedagogė Agnė Alekstonytė

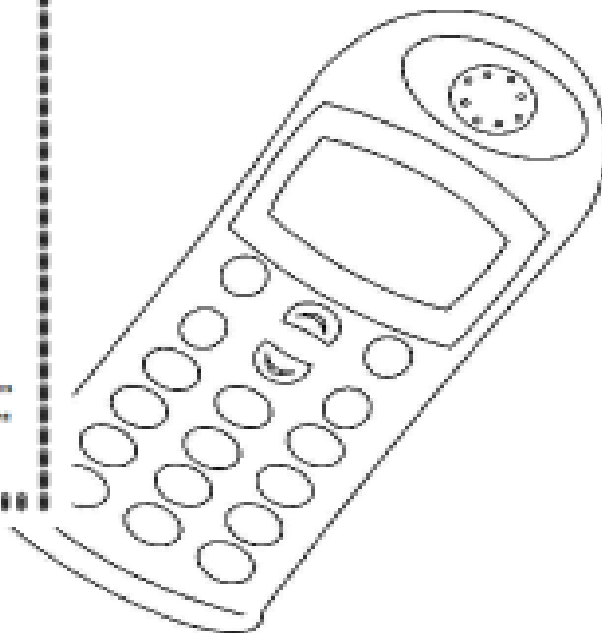
1

užduotys Nr. 1

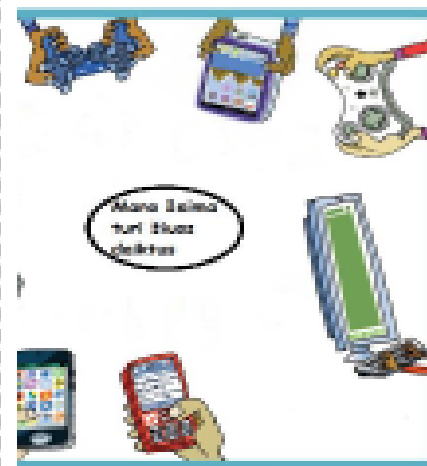
Atidžiai apžiūrėk, kokias tai daiktas, kas jais skirti, nurodė rašytinius prie-
tų daiktų, kuriais naudojasi tu arba tavo šeimai namai.

Nr. 2

„Gė“ turinį nupaisyk.



4



8