



2014–2020 metų
Europos Sąjungos
fondų investicijų
veiksmų programa



ŠVIETIMO,
MOKSLO
IR SPORTO
MINISTERIJA



NACIONALINĖ
ŠVIETIMO
AGENTŪRA

Projektas „Bendrojo ugdymo turinio ir organizavimo modelių sukūrimas ir išbandymas bendrajame ugdyme“

Projekto kodas 09.2.1-ESFA-V-726-04-0001

2.2 veikla. Pradinio ugdymo informatikos programos rengimas, išbandymas ir diegimas

Projekte parengtos metodinės medžiagos pristatymas

Giedrė Čiapienė

2021 m. balandžio 13 d.

Pokyčių kryptys ir tikslai

Tikslas – padėti mokiniams ugdytis **informatinį mąstymą ir gebėjimus** sumaniai naudotis šiuolaikinėmis technologijomis, siekiant veiksmingai mokytis visų dalykų.

Informatinio mąstymo ugdymas:

- **problemų sprendimas** galvojant, kaip pasitelkti technologijas,
- **kūrybiškumas** – nuo technologų naudojimo link skaitmeninio turinio kūrimo,
- **inžinerinių** (konstruojamųjų) įgūdžių ugdymas,
- **bendradarbiavimas** – nuo individualaus prie grupinio darbo pasitelkiant skaitmenines technologijas.

Kaip mokyti informatikos pradinėse klasėse?

- **Integruotai**, yra **tūkstančiai kelių** – skatinkime įvairovę ir atsižvelkime į realybę.
- Mokykimės drauge, **nebijokime klysti**.
- Naudojant **įvairias IKT priemones**.
- Skatinant **kritinį mąstymą** ir **kūrybiškumą**.
- Ugdant **atsakingumą**.
- Keičiant požiūrį į **mokytojo vaidmenį** ugdymo procese.



100 projekte dalyvaujančių mokyklų išdėstymas pagal apskritis

Apskritis	Mokyklų skaičius
Vilniaus	20
Kauno	21
Šiaulių	11
Klaipėdos	10
Panevėžio	12
Marijampolės	4
Telšių	6
Alytaus	5
Tauragės	4
Utenos	7

Skaitmeniniai ištekliai

Mobilieji
telefonai

Lietutis
epeliukai.lt

Išmanieji robotai
www.vyturys.lt

Elektroniniai
vadovėliai ir pratybos
(EDUKA, EMA...)

10monkeys

Math Duel

Tangramos

Atogrąžų matematika

Pic Collage

Photo Collage Maker
PIXIZ

Mindmaps

Popplet

Planner 5D

QuiverVision

My Picture Books

Draw Bricks

Music
Instrumens:
Kids

Ozobot

Run Marco

Imagine Logo

<https://pencilcode.net>

Bendrosios programos projektas. Metodinė medžiaga mokytojams

Kur ieškoti?

<https://informatika.ugdome.lt>



Informatika pradinukams. Vienerių metų patirtis

(2017 m. vasaris – 2018 m. rugpjūtis)

<https://informatika.ugdome.lt/lt/biblioteka/gerosios-patirtys>

Informatika
pradiniame
ugdyme



Informatika
pradinukams

Vienerių metų
patirtis

2017-2018 m.

TURINYS

Pratarmė

Informatikos – skaitmeninio raštingumo ir informatinio mąstymo – ugdymo programa. **Didaktiniai samprotavimai**

Vienerių metų patirtis. **Dešimties mokyklų patarimai**

Ugdomųjų veiklų pavyzdžiai. 1–2 klasės (35)

„BEBRO“ žaidimo kortelės

„Informatika be kompiuterio“

„BEE-BOT“ ir „BLUE-BOT“ robotai

„ScratchJr“

➔ Planšečių naudojimas

Ugdomųjų veiklų pavyzdžiai. 3–4 klasės (15)

„BEBRO“ žaidimo kortelės

„Informatika be kompiuterio“

Edukacinė aplinka „CodeMonkey“

➔ Planšečių naudojimas

„ScratchJr“ metodinė medžiaga

Edukacinis žaidimas „Scottie Go!“

Išmaniosios technologijos ir informatinis mąstymas

(2020 m. gruodis)

<https://informatika.ugdome.lt/lt/biblioteka/gerosios-patirtys>



Leidinyje „Išmaniosios technologijos ir informatinis mąstymas. Rekomendacijos: ką būtina žinoti ikimokyklinio ir priešmokyklinio amžiaus vaikų tėvams (globėjams) ir mokytojams“

supažindinama su informacinių technologijų naudojimu ankstyvajame ugdyme;

pateikiama pavyzdžių, kokia veikla ankstyvajame ugdyme padeda lavinti vaikų gebėjimus ir loginį mąstymą – tai svarbu informatiniam mąstymui ateityje,

priminama, ką reikia žinoti apie vaikų saugumą ir laiką prie telefonų, planšečių, kompiuterių ar televizorių ekranų.

[Elektroninė leidinio versija](#)

Išmaniosios technologijos ir informatinis mąstymas

(2020 m. gruodis)

<https://informatika.ugdome.lt/lt/biblioteka/gerosios-patirtys>

LIETUVOS RESPUBLIKOS ŠVIETIMO, MOKSLO IR SPORTO MINISTERIJA

IŠMANIOSIOS TECHNOLOGIJOS IR INFORMATINIS MĄSTYMAS

Rekomendacijos:
ką būtina žinoti pradinukų
tėvams (globėjams) ir mokytojams



Leidinyje „Išmaniosios technologijos ir informatinis mąstymas. Rekomendacijos: ką būtina žinoti pradinukų tėvams (globėjams) ir mokytojams“

pateikiama patarimų, kaip padėti vaikams saugiai naudotis informacinėmis technologijomis,

supažindinama su pradinio ugdymo informatikos bendrąja programa, jos turiniu ir pasiekimų sritimis,

pateikiama paprastų ir suprantamų pavyzdžių, kaip ugdyti vaikų informatinį mąstymą.

[Elektroninė leidinio versija](#)

Jau įvyko

- Įvadiniai susitikimai su atrinktų 100 mokyklų komandų atstovais.
- **Mokytojai išbandė jau parengtas veiklas, sukūrė ir išbandė naujas veiklas.**
- Mokyklų aprūpinimas:
- 72 mokykloms perduota nešiojamųjų kompiuterių komplektai po 5, 10 arba 15 vnt. (ŠMM, UPC, ŠITC),
- 100 mokyklų nupirkti planšetinių kompiuterių komplektai ir / arba kitos mokymo priemonės (projektas);
- Mokyklų potencialo ir pasirengimo įgyvendinti integruotą informatikos programą pradiniam ugdyme kiekybinis tyrimas.

Šiuo metu vykdoma

- Suburta ekspertų, mokslininkų, praktikų grupė:
 - ✓ kviečia kartu kurti ugdymo veiklų scenarijus ir užduotis, rengti kitą lydinčią medžiagą,
 - ✓ planuoja konsultacijas 100 mokyklų mokytojams,
 - ✓ rengia mokytojų kvalifikacijos tobulinimo programų medžiagą mokymams parengtoms 2 mokytojų kvalifikacijos tobulinimo programoms.

Planuojama

- Mokymai (po 40 akad. val.) atrinktų 100 mokyklų pradinių klasių mokytojams:
 - ✓ mokytojų skaitmeninei kompetencijai tobulinti (600 mokytojų),
 - ✓ informatikai integruoti pradiniam ugdyme (400 mokytojų).
- Konsultacijos kitoms mokykloms:
 - ✓ kitų mokyklų mokytojų grupių konsultavimas ir parengimas mokymuisi pagal nuotolines kvalifikacijos tobulinimo programas,
 - ✓ įsivertinimo renginiai 100 mokyklų atstovams, viešosios konsultacijos, dalijimosi patirtimi, baigiamieji renginiai.



Kvietėme kurti ir aptarėme 100 mokyklų veiklų pavyzdžius.

Mokytojų refleksija

- Integracija mums puikiai pavyko.
- Visus pristatymo darbus parengė patys mokiniai.
- Mokiniam labai patiko, laukia integruotų veiklų.
- Mokiniai tapo drąsesni, savarankiškesni.



Kurkime ugdymo turinį kartu!

AČIŪ!