

# Kaip sukurtas pasaulis – 2019-2020 m.m. ugdymo jungiamoji idėja



Mokytojos Jovita Šukienė ir Loreta Sagaitienė



# Modulių aktualumas

- ▶ Priėsmokyklinio ir pradinio ugdymo informatikos bendrosios programos projektas. 2018-09-13
- ▶ Mokyklos- darželio „Ažuoliukas“ ikimokyklinės ir priešmokyklinės ugdymo pakopos 2019-2020 mokslo metų prioritetinės ugdymo sritys: skaitmeninis raštingumas ir informatiniai gebėjimai, architektūra/matematika, dizainas ir inžineriniai atradimai

Informatikos modulis: skaitmeninis  
raštingumas ir informatiniai gebėjimai;  
procesai ir integruojančios idėjos

# 1 .Skaitmeninis turinys

## ► Kas yra skaitmeninis pasaulis?

Gebėjimai :

1.1 Pateikia skaitmeninio turinio pavyzdžių.

1.2 Suvokia, kad naudojantis skaitmeniniu įrenginiu gaunamas skaitmeninis turinys.

1.3 Žino, kaip įjungti ir išjungti skaitmeninę priemonę.

1.4 Moka valdyti žymeklį, ekrane, naudodamiesi pele, jutiminiu kilimėliu ar liečiamu ekranu.

1.5 Kuria skaitmeninį turinį- fotografuoja, audio ir video įrašai, dėlioja programavimo blokelių seką.

1.6 Vertina kitų sukurtus skaitmeninius turinius (animacinį filmuką, žaistą žaidimą, piešinį, nuotrauką), pasako, ar patinka, nepatinka, išsako kylančias mintis, idėjas.

Veiklos : Išbando įvairius skaitmeninius turinius- žiūri ir aptaria animacinį filmą, klausosi ir aptaria pasaką, sakmę, susitinka su fotografu ir fotografuoja skaitmeniniu fotoaparatu ar kamera, įmontuota planšetiniame kompiuteryje, klausosi dainos įrašo, klipo, išbando pasirinktą skaitmeninę programėlę, tinklalapį.

Priemonės: Nešiojamas/planšetinis kompiuteris, skaitmeninis fotoaparatas ir tt.

## 2. Algoritmai ir programavimas

- ▶ Robotų šėlsmas, Vaikiškos virtualios istorijos
- ▶ Gebėjimai:

2.1 Programuoja veiksmų seką naudodami įvairius fizinius objektus (robotukus, bitutes), dėlioja teiginius į loginę seką (paveikslėlius įvairia tematika)

2.2 Suvokia elementarias komandas (į kairę, į dešinę, į viršų, į apačią).

2.5 Ieško klaidos nepasiekę norimo rezultato.

Priemonės ir veiklos : Atlieka pradžiamokslio programavimo pratybas internetinėje platformoje code.org Kuria skaitmeninį turinį (filmuką)- pasirenka personažus, aplinkas bei dėlioja programavimo blokelių sekas. Logine tvarka dėsto atskirais paveikslėliais pavaizduotą istoriją, eilės tvarka nusako dienvakės įvykius, žaidžia loginius žaidimus (programėlė „Tetris“- piešia labirinto perėjimo kelią, sprendžia galvosūkius, kryžiažodžius).

# 3. Problemų sprendimas

- ▶ Raidės, skaičiai, formos, spalvos dydžiai virtualioje erdvėje

Gebėjimai:

Naudoja skaitmenines technologijas skaitymo, rašymo, piešimo, skaičiavimo užduotims atlikti.

Gebėjimai ir priemonės : Tinklapis „Žiburėlis“: naudoja programėles „Suskačiuok daiktus nuo 1 iki 10“, „Mokykis tarti žodžius“, „Animal sound“, „Kur pasislepė žodžiai“, „Klausyk ir rašyk“; „Drawing Pad“, „Tux Paint“, „Barefoot World Atlas“, „The Human Body. Tinklapis „Frepy planeta“

# 4. Duomenys ir informacija

## ► 4. Duomenys ir informacija - Gamtos sėkliai

Gebėjimai :

4.1 Suvokia, kad judindami pelę, spragsėdami pelės ar klaviatūros klavišus, liesdami jutiklinį kilimėlį ar ekraną, jie valdo įrenginį.

4.2 Suvokia, kad apie tą patį objektą informacijos galima rasti įvairiuose šaltiniuose.

4.4 Atrenka duomenis pagal vieną požymį.

4.5 Gretina, grupuoja objektus, apibendrina elementarią informaciją, daro išvadas.

Gebėjimai ir priemonės : Pasirinkę nagrinėjamą objektą, renka informaciją iš įvairių šaltinių- klausinėja suaugusių, ieško spaudoje, enciklopedijose, internete, pristato surinktą informaciją, daro išvadas. Naudodamiesi skaitmenine priemone, drauge, poroje atlieka pateiktas užduotis- bitučių robotukų valdymas, kompiuterinės knygelės spalvinimas, mozaikos dėliojimas.



# 5. Virtualus komunikavimas

## ► Virtualūs linkėjimai draugams

Gebėjimai :

5.1 Pateikia komunikavimo priemonių pavyzdžius (mobilus telefonas, aplikacijos Viber, Facebook, Messenger, Skype).

5.2 Naudojasi mobiliuoju telefonu, kompiuteriu ar kitu įrenginiu pokalbiams su artimaisiais.

5.3 Bendradarbiauja atliekant veiklą skaitmenine priemone poroje- išsako savo nuomonę, išklauso kitų nuomones, pasirenka bendrą sprendimą.

5.4 Paaškina pagrindines bendravimo naudojantis mobiliais įrengimais taisykles.

Veiklos ir priemonės : Žaidimų pagalba susipažįsta su virtualaus bendravimo priemonėmis, praktiškai išbando virtualią komunikaciją mobiliuoju telefonu, aplikacijomis Viber, Messenger, Skype.

# 6. Saugumas ir teisė

## ▶ 6. Saugumas ir teisė - Interaktyvi diena „Aš - saugus internete“

Gebėjimai :

6.1 Skiria atvejus, kada galima pateikti savo asmens duomenis: vardą, pavardę, adresą, nuotrauką.

6.2 Suvokia, kad reikia riboti naudojimosi skaitmeniniais įrenginiais laiką ir neigiamos įtakos pasekmes.

6.3 Suvokia, kad skaitmeninių žaidimų pasaulis yra netikras.

Veiklos ir priemonės : Žaidžia viktorina „Aš saugus internete“ Bee-Bot robotukų bitučių lauke.

Technologinis modulis: architektūra ,  
dizainas ir inžineriniai atradimai



## Pastatai ir statiniai

- Gyvenamieji
- Visuomeninės paskirties (parduotuvės, bankas, oro uostai, geležinkelio stotys)
- Susisiekimo (keliai, viadukai, tiltai)



## Baldai ir tekstilė

- Baldų dizainas ir konstrukcija
- Baldų dekoras ir interjero detalės
- Tekstilės panaudojimo sritys: buitis, drabužiai, interjerai



## Inžineriniai atradimai

- Matematiniai (skaičiavimo mašinos)
- Robotikos (rankos protezas)
- Rekreaciniai (fontanai)

# Modulio metu ugdomi gebėjimai:

- ▶ Jutimais, bandymais, mąstymu, eksperimentais, tyrinėja, renka reikiamą informaciją apie artimiausios aplinkos daiktus (įrankius, prietaisus, įrangą, baldus), istorijos, kultūros, meno objektus, gyvenamuosius, visuomeninio naudojimo pastatus, statinius, modeliuoja, konstruoja.
- ▶ Renka informaciją įvairiais jos rinkimo, fiksavimo bei matavimo prietaisais: fotokamera, diktofonas, termometras, lupa, mikroskopas, fotokamera, liniuotė, laikrodis, svarstyklės, matavimo juostelė, fotokamera, mobilusis telefonas, kompiuteris.
- ▶ Skiria ir pavadina spalvas, formas, garsus, nusako daiktų dydį, erdvinę padėtį, skaičiuoja, matuoja, lygina, sprendžia praktinius sudėties ir atimties uždavinius su daiktais, gali naudoti skaitmenis, sutartinius ženklus, gretina, grupuoja, klasifikuoja daiktus, apibendrina elementarią informaciją, daro išvadas.
- ▶ Nagrinėja realius faktus, sieja juos priežasties ir pasekmės ryšiais.
- ▶ Tyrinėjimų, bandymų duomenis paaškina, pavaizduoja piešiniais, simboliais, diagramomis, grafikais, schemomis.
- ▶ Renka informaciją apie tą patį objektą iš įvairių šaltinių, ją kritiškai vertina ir apmąsto.
- ▶ Tyrinėdamas elgiasi atsakingai, taupo gamtos išteklius, rūpinasi aplinkos švara.

# Modernusis skaitymas -neatsiejama kiekvieno modulio dalis

- ▶ Aktyvusis skaitymas šeimose
- ▶ Aktyvus skaitymas ritualas grupėje
- ▶ Visapusiškai stimuliuojamas skaitymas (multimodalinis)
- ▶ Suaugusieji (tėvai ir mokytojos) - skaitymo pavyzdžiai

# Sąveikos su vaikais

- ▶ Skaitymui skatinti pedagogai grupės aplinką turtina skaityti skatinančiais ženklais, daiktus žyminčiais žodžiais, nuorodomis, taisyklėmis, parengtomis ir pasirengtomis instrukcijomis.
- ▶ Užrašai dviem kalbomis grupės aplinkoje ( vaikai mokosi anglų k.).
- ▶ Kitakalbių tėvų apsilankymas grupėje, skaitymas kita kalba.
- ▶ Bendravimas nuotoliniu būdu su kitais darželiais.
- ▶ Su vaikais kuriame pasakas, šeimos istorijas, eiles, užrašome tyrinėjimų rezultatus naudodami diktofonus, kompiuterius.
- ▶ Interneto tinklapiuose ir realiai tyrinėjame paveikslėlių, gyvųjų gamtos vaizdų, skaitmenines, geriausiomis pripažintas vaiku literatūros knygas
- ▶ Naudojame multimodalinį mokymosi skaityti ir rašyti būdą stebint, liečiant, klausant, uodžiant, vaizduojant kūnu ir kt.
- ▶ Grupės aplinkoje turime daug skaityti skatinančių ženklų, daiktus žyminčių žodžių, skirtingų rašmenų, nuorodų,...
- ▶ Grupėje turime bibliotekėlę, iš kurios knygas vaikas gali skolintis į namus, darželyje yra biblioteka, su vaikais...
- ▶ Įvairiose veiklose naudojame išmaniuosius garsiakalbius, kitus garsą įrašančius ir atkartojančius žaislus, žodžių žaidimus ir kt..

# Rekomendacijos tėveliams:

- ▶ Vaiko namų bibliotekėlė
- ▶ Skaitymo pavyzdys
- ▶ Vakaro skaitiniai
- ▶ Pokalbiai apie perskaitytas knygas
- ▶ Komunikacinis žaidimas „Keliauju ir skaitau“
- ▶ Pagyrimai