

Lokalizuojamų kompiuterinių mokymo(si) priemonių, skirtų pradiniam ugdymui, pristatymas



KMP „Mano darbeliai“

Dr. Tatjana Jevsikova

Projekto 1.1.2. veiklos ekspertė-metodininkė



Lokalizuotinių kompiuterinių mokymosi priemonių (KMP) atranka

- Parengti KMP atrankos kriterijai
- Išnagrinėta apie 70 KMP:
 - įvairių šalių gamintojų
 - įvairių mokomųjų dalykų
 - skirtų įvairioms klasėms
- Atliktas KMP ekspertinis vertinimas



Informacinis seminaras „Lokalizuojamų kompiuterinių mokymo priemonių, skirtų pradiniam ugdymui, pristatymas“. 2011-10-06, Vilnius

Lokalizuotinių kompiuterinių mokymosi priemonių (KMP) atranka

Pagrindiniai analizės ir atrankos kriterijai:

- Ugdymo sritys, ugdymo sričių integravimas
- Atitikimas Lietuvos pradinio ugdymo Bendrosioms programoms
- Mokinių amžiaus grupė
- Tinkamumas specialiųjų ugdymosi poreikių mokiniams
- Internacionalizavimo lygis
- Interaktyvumo tipas ir lygis
- Techninė kokybė
- Galimybė modifikuoti
- Kaina



Informacinis seminaras „Lokalizuojamų kompiuterinių mokymo priemonių, skirtų pradiniam ugdymui, pristatymas“. 2011-10-06, Vilnius

Lokalizuoti atrinktos KMP

1-asis komplektas: dailės ir technologijų, matematikos, kalbos, muzikos dalykams ir IKT taikymui

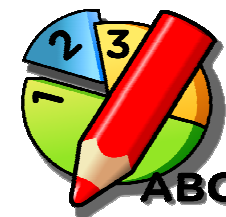
- Mano darbeliai
- Mažasis Mocartas

2-asis komplektas: konstravimui, kūrybiškumo ugdymui ir atminties lavinimui

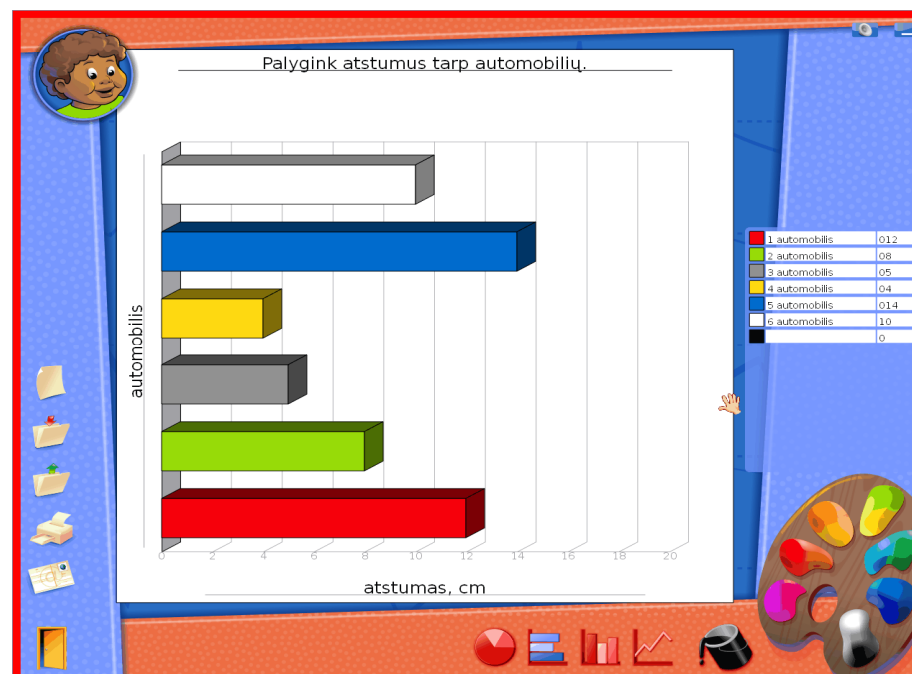
- Užburtasis miškas
- Vaikų žaidimai



Mano darbeliai



Vaikiškas **raštinės paketas**, susidedantis iš keturių vaizdingai sukomponuotų, nesudėtingai naudojamų taikomųjų programų, sujungtų viena sąsaja



Mažasis Mocartas

- tai kompiuterinė muzikinė mokymo(si) priemonė, kurios personažas maestro Mažasis Mocartas bendrauja su mokiniu, moko kurti muziką ir groja įvairiais instrumentais. Mažajam Mocartui akompanuoja grupė linksmų muzikantų

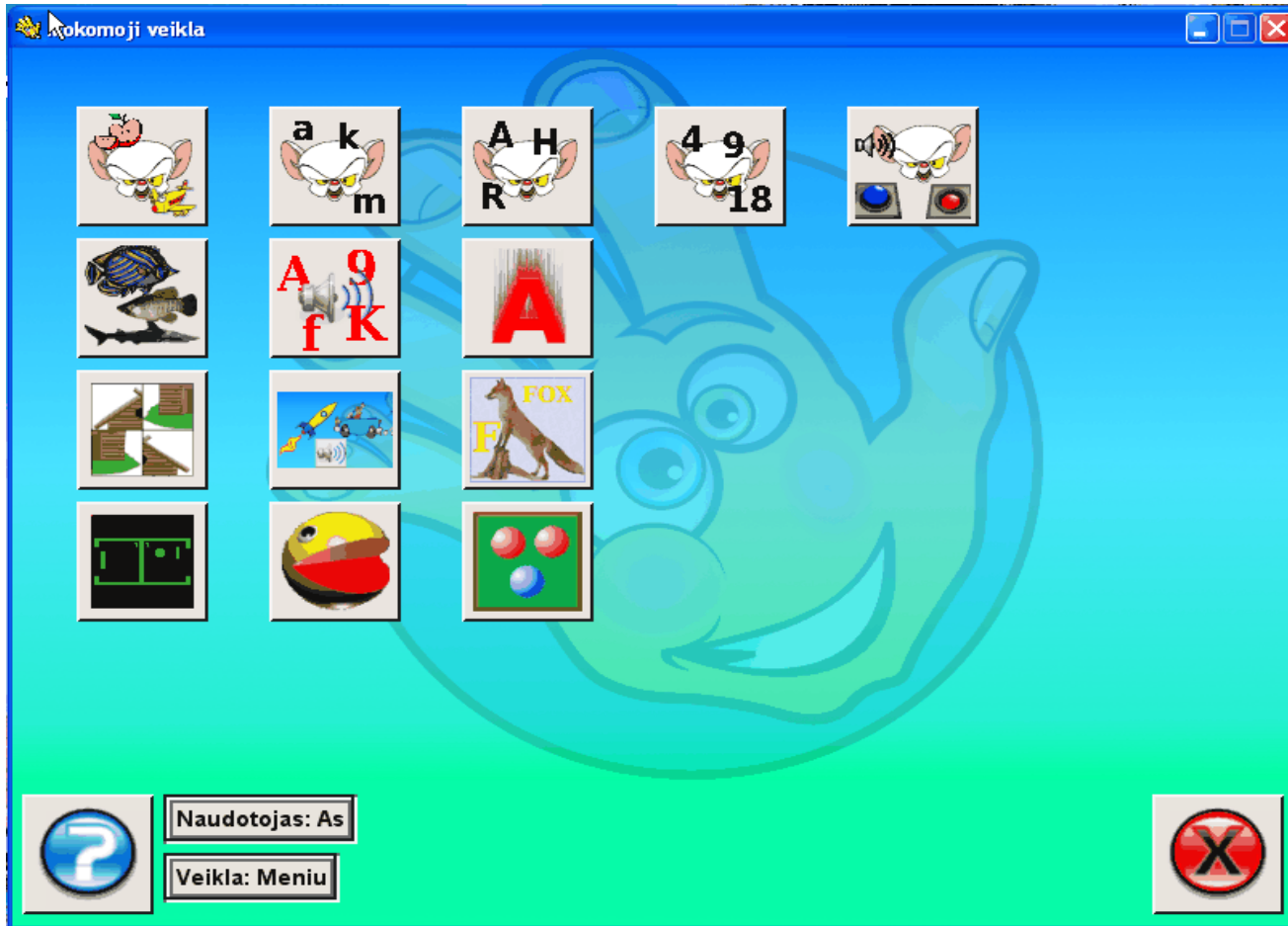


Užburtasis miškas

Tai tarsi žaidimų aikštelė su įvairiais peizažais, scenarijais, veikėjais, objektais ir garsais, kurie vilioja kurti ir konstruoti žaidimus, animacinius filmukus ir istorijas, vadovaujantis paprastomis konstravimo taisyklėmis



Vaikų žaidimai



Priemonė, skirta
atminties
lavinimui, pelės
valdymo įgūdžių
formavimui,
skaičių, gimtosios
kalbos abėcėlės
mokymui,
muzikos
instrumentų,
įvairių garsų
pažinimui





Rašyk



Piešk



Skaičiuok



Palygink

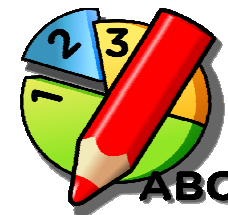
Lokalizuojamos KMP

Mano darbeliai

pristatymas



Mano darbeliai



Kūrėjas

Portugalijos edukacinė bendrovė „Cnotifor“ (<http://www.cnotinfor.com/>)

Amžiaus grupė

4–10 m. Priemonė skirta jaunesniojo mokyklinio amžiaus, taip pat turintiems specialiųjų ugdymosi poreikių, mokiniams

Ugdymo sritys

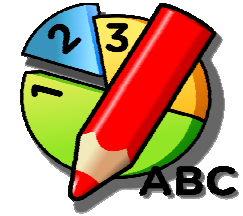
gimtoji kalba, matematika, pasaulio pažinimas, meninis ugdymas, IKT

Ugdomos kompetencijos

- kūrybiškumo
- mokymosi mokytis
- pažinimo
- socialinė



Mano darbeliai



KMP skirta:

- Ugdyti pradinį klasių mokinių **kūrybiškumą** ir mokytis naudotis **informacinėmis technologijomis**
- Lavinti **svarbiausius kompiuterinius įgūdžius**
 - *pasitelkus informacines technologijas mokytis bendrauti raštu ir žodžiu*
 - *įvaldyti būtiniausias matematinės kalbos pagrindus*

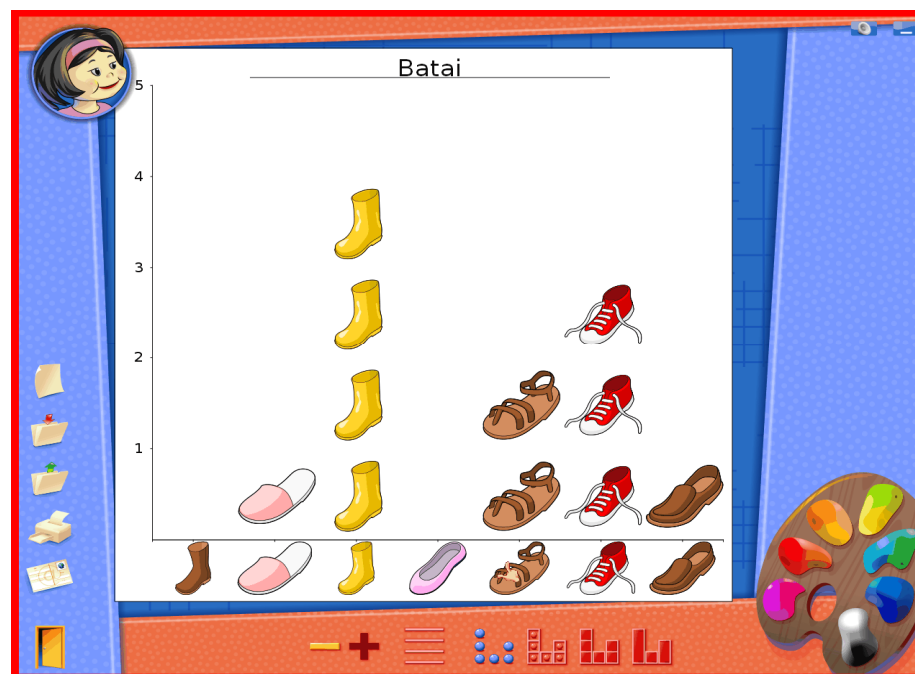


Mano darbeliai



Galimybė mokytis **jvairių dalykų**:

- savarankiškai rinkti, kurti, ir rūšiuoti informaciją
- aprašyti ir pristatyti gautus rezultatus
- tinkamai juos apipavidalinti ir pateikti



Priemonės struktūrinės dalys

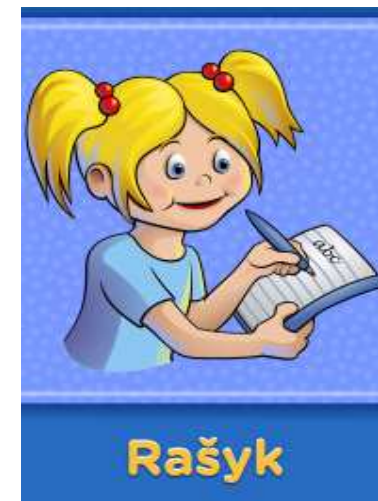
- **Rašyk**
 - Rašymas ir tekstinių dokumentų tvarkymas
- **Piešk**
 - Piešimas, paveikslėlių kūrimas ir spalvinimas
- **Skaičiuok**
 - Objektų skaičiavimas, rūšiavimas, duomenų vaizdavimo diagramomis įvadas
- **Palygink**
 - Duomenų palyginimas, analizės ir apklausos rezultatų pateikimas grafiškai



Mano darbeliai. Rašyk

Šioje dalyje mokiniai mokosi

- skaityti ir rašyti naudodamiesi kompiuteriu
- kurti tekstus, formuluoti ir užrašyti mintis, pavadinimus, parinkti tinkamus žodžius
- kurti atvirukus, komiksus, eilėraščius, pasakas
- naudotis papildomomis pagalbos priemonėmis padedančiomis kurti ir iliustruoti tekstą:
 - žodžių rinkiniais
 - darbelių šablonais
 - savo sukurtais paveikslėliais ir diagramomis



Mano darbeliai. Piešk



Naudojantis „Piešk“ dalimi galima:

- piešti
- spalvinti
- susipažinti su sekos, simetrijos, abstrakcijos, skirtumo, perspektyvos sąvokomis
- kurti paveikslėlius ir vėliau juos panaudoti „Rašyk“ dalyje – įterpti kaip teksto iliustracijas



Mano darbeliai. Skaičiuok

Šioje dalyje mokinys gali



- pasirinkti ir skaičiuoti objektus
- atlikti skaičiavimus pagal duomenis, surinktus mokykloje, išvykoje ar kitokioje aplinkoje
- rūšiuoti Informaciją ir pateikti piktogramomis ir diagramomis
- mokytis suvokti, kas yra skaičius ir ką jis reiškia realiame pasaulyje
- mokytis skaičiuoti abstraktesnius ir konkretesnius dalykus



Mano darbeliai. Palygink

Šioje dalyje mokiny gali

- kurti ir koreguoti diagramas, sudarytas pagal atitinkamas priskirtas reikšmes
- susipažinti su statistikos pradmenimis, duomenų palyginimais, išvengiant sudėtingos skaičiuoklės, kurią paprastai naudoja suaugusieji
- sudaryti diagramas pagal lenteles su žymomis ir joms priskirtomis reikšmėmis
- pasinaudoti duotais šablonais, kuriuose gausu įvairių vaikams suprantamų, patrauklių, įdomių diagramų
- Išmokti kurti keturių tipų diagramas: skritulinę, juostinę, stulpelinę ir linijinę



Sukurty darbėlių naudojimas

Bet kurioje KMP dalyje sukūres darbėl mokiny s gali:

- Įrašyti (pvz., JPG formatu)
- Išsiųsti el. paštu
- Išspausdinti
- Įdėti į tekstinį dokumentą, pateiktį, tinklalapį... ir publikuoti

