

Kompiuterinė mokymo priemonė

„Vaikų žaidimai“



NAUDOTOJO ŽINYNAS

Kompiuterinė mokymo priemonė lokalizuota įgyvendinant Ugdymo plėtotės centro vykdomą projektą „Pradinių klasių mokytojų ir specialiojo ugdymo pedagogų kompetencijų taikyti informacines komunikacines technologijas (IKT) ir inovatyvius mokymo metodus tobulinimo modelio išbandymas ir diegimas“.

Projektas finansuojamas iš Europos socialinio fondo ir Lietuvos Respublikos biudžeto lėšų pagal 2007–2013 m. Žmogiškųjų išteklių plėtros veiksmų programos 2 prioriteto „Mokymasis visą gyvenimą“ VP1-2.2-ŠMM-02-V priemonę „Bendrojo lavinimo, profesinio mokymo institucijų ir aukštųjų mokyklų pedagoginio personalo kvalifikacijos tobulinimas“.

„Vaikų žaidimai“ – kompiuterinė mokymo priemonė pradinukams

Kompiuterinė mokymo priemonė „Vaikų žaidimai“ skirta atminties lavinimui, pelės valdymo įgūdžių formavimui, skaičių, gimtosios kalbos abėcėlės mokymui, muzikos instrumentų, įvairių garsų pažinimui. Ši kompiuterinė priemonė turi įvairaus sudėtingumo lygio veiklų.

Priemonė padeda lavinti klausymosi, problemų sprendimo, rezultatų numatymo gebėjimus, atmintį, vaizdinį, erdvinį ir tikimybinį mąstymą, gebėjimus suvokti įvairių rūšių informaciją, taip pat įgyti elementaraus raštingumo pagrindus. Ugdomos kompetencijos: mokymosi mokyti, pažinimo, asmeninė ir kt.

Kompiuterinė priemonė „Vaikų žaidimai“ skirta 6–10 metų vaikams. Gali būti taikoma matematikos, gimtosios kalbos, pasaulio pažinimo, IKT, muzikos ugdymo srityse. Tinka specialiųjų ugdymosi poreikių mokiniams.

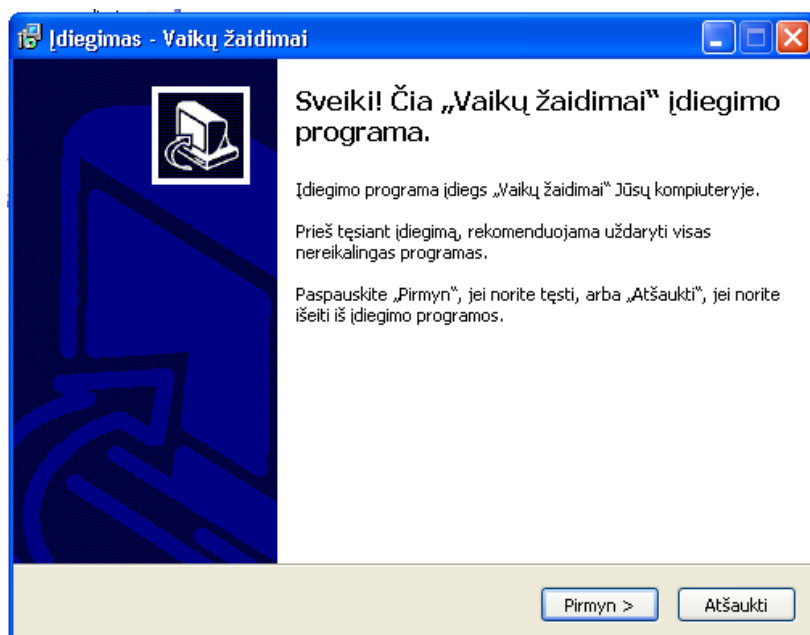
Kompiuterinę priemonę „Vaikų žaidimai“ sukūrė Stas Zytkevicz ir Chris van Bael. Priemonė yra atvirosi ir platinama laisvai. Lietuvių kalbai „Vaikų žaidimus“ lokalizavo Vilniaus universiteto Matematikos ir informatikos institutas.

Reikalavimai kompiuteriui ir diegimas

Norint įdiegti sulietuviną kompiuterinę mokymo priemonę „Vaikų žaidimai“, kompiuterio operacinė sistema „Windows“ turi atitikti šiuos reikalavimus:

- Windows XP, Vista, Windows 7;
- Operacinės sistemos lokalė – lietuvių;
- Bent 70,7 MB laisvos vietos standžiajame diske.

Priemonė „Vaikų žaidimai“ diegiama į kompiuterį analogiškai, kaip ir bet kuri kita kompiuterių programa. Tik reikia atkreipti dėmesį į tai, kad paleidus priemonės diegimo failą pasirenkama kalba „Lietuvių“. Tolesnius diegimo žingsnius padeda atlikti priemonės diegimo programa.



Priemonės „Vaikų žaidimai“ veiklos

Paleidus „Vaikų žaidimus“ bus pateiktas langas, kuriame reikia užsiregistruoti žaidimų seansui – pateikti savo (mokinio) vardą. Surinkite vardą lauke „Naudotojo vardas“ ir spustelėkite mygtuką „Prisijungti“.



Prisijungus bus atvertas mokomųjų veiklų ekranas, kuriame išdėstytos įvairių veiklų piktogramos (žr. toliau).



Veiklos paskirtį atspindi jos piktograma ir pavadinimas. Kiekviena veikla turi tam tikrą sudėtingumo lygį, kuris matomas nuvedus pelės žymeklį ties veiklos piktograma. Veiklų sudėtingumas matuojamas žvaigždutėmis: * – lengva, ** – vidutinio sudėtingumo, *** – sudėtinga (turima omenyje, kad priemonė skirta pradinių klasių ir specialiųjų ugdymosi poreikių turinčių vaikams). Pagal sudėtingumą galima parinkti vaiko amžiui, gebėjimams ir ugdymosi poreikiams tinkamiausią veiklą.



Vaizdų atminties lavinimas (klasikiniai atminties lavinimo žaidimai – vienodų vaizdų kortelių porų radimas). Svarbiau ne veiksmų greitis, bet teisingas kortelių porų pasirinkimas. Sudėtingumas – * arba **.



Mažųjų raidžių atminties lavinimas (vienodų mažųjų raidžių kortelių porų radimas). Sudėtingumas – * arba **.



Didžiųjų raidžių atminties lavinimas (vienodų didžiųjų raidžių kortelių porų radimas). Sudėtingumas – * arba **.



Skaičių atminties lavinimas (vienodų skaičių kortelių porų radimas). Sudėtingumas – * arba **.



Garsų atminties lavinimas (vienodų garsų porų radimas). Sudėtingumas – * arba **.



Pelės valdymo įgūdžių lavinimas (žuvų gaudymas spustelint jas pelės žymekliu). Sudėtingumas – *.



Raidžių ir skaitmenų vaizdinio ir garsinio pateikimo susiejimo žaidimai. Sudėtingumas – * arba **.



Paprastas klaviatūros treniruoklis (krentančių raidžių ir skaitmenų radimas kompiuterio klaviatūroje). Sudėtingumas – *.



Dėlionių rinkiniai. Reikia sudėti paveikslą iš 4 ar daugiau jo dalių, išdėstyti atsitiktine tvarka. Sudėtingumas – * arba **.



Įvairių objektų (gyvūnų, muzikos instrumentų, transporto priemonių ir kt.) vaizdinių ir garsinių savybių susiejimo žaidimai. Sudėtingumas – *.



Žodžių kortelės. Skirta mokytis abėcėlės. Pateikiama raidė, paveikslas gyvūno, kurio pavadinimas prasideda ta raide pasakomas gyvūno pavadinimas ir pasigirsta to gyvūno skleidžiamas garsas (balsas). Sudėtingumas – *.



Klasikinis teniso žaidimas. Reikia atmušti kamuoliuką rakete. Sudėtingumas – *.



Raidžių rijiko žaidimas. Skirta mokytis skaityti. Labirinte reikia rasti ir iš eilės praryti duotojo žodžio raides. Sudėtingumas – ** arba ***.

Kiekvienos veiklos ekrano apačioje yra kelios valdymo ir informacijos priemonės:



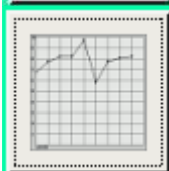
Spustelėjus klaustuko mygtuką pateikiama informacija apie pasirinktą veiklą, nurodomas jos tikslas ir žaidimo taisyklės, valdymo principai (klaviatūra, pele).

Prie informacijos mygtuko pateikiamas naudotojo vardas, kuris buvo nurodytas paleidžiant „Vaikų žaidimus“, ir veiklos pavadinimas.

Dešiniajame kampe pateikiami trys mygtukai:



Veiklos lygio rodymo ir keitimo priemonė. Dažniausiai veiklos turi nuo 3 iki 6 lygių. Atitinkamą (žaidžiamą) lygį parodo žaidimo kauliuko viršutinė siena. Spustelėjus kauliuką pereinama į kitą lygį.



Žaidimo rezultatų peržiūros priemonė. Grafiškai vaizduojami atitinkamo lygio taškai, gauti kiekvieno bandymo metu.



Veiklos baigimo mygtukas. Grįžtama į pagrindinį veiklų meniu. Jei šis mygtukas spustelimas esant pagrindiniame veiklų meniu, baigiamas darbas su kompiuterine priemone „Vaikų žaidimai“.