



Priemonės informatikos integracijai pamokose .

Parengė mokytoja Klaipėdos Martyno Mažvydo progimnazijos mokytoja metodininkė Vida Bartkienė

2018m.



Žaidimo kortelės "Bebras".

- Kortelių rinkiniai skirti 7-10 ir 10-13 metų vaikams.
- Uždaviniai apima visas fundamentalias informatikos sritis, parodo jų svarbą ir dermę su kitais mokslais, todėl jas lengva integruoti pamokose.
- Supažindina su pagrindinėmis informatikos ir informatinio mąstymo sąvokomis, ugdo mokinių kūrybiškumą, informacinę kultūrą, algoritminę ir kompiuterinę mąstyseną.
- „Bebras“ – tai informatikos ir informatinio mąstymo konkursas, kuriame gali dalyvauti Lietuvos bendrojo ugdymo mokyklų 1–12 klasių mokiniai. Konkurso sumanytoja – prof. Valentina Dagienė.

- Informatikos integracija matematikos, dailės ir technologijų pamokoje.





Edukaciniai robotukai Beet- Bot ir Blue- Bot.

- Edukaciniai robotukai Bee-Bot ir Blue-Bot skirti programavimui ikimokyklinio, priešmokyklinio ir jaunesnio pradinio ugdymo amžiaus vaikams.
- Vaikai lavina savo matematinis gebėjimus, vystosi loginis, erdvinis mąstymas, kūrybingumas.
- Programuodami vaikai mokosi skirti kryptis, atlikti veiksmus pagal tam tikras sekas, analizuoja, sprendžia problemas, planuoja veiksmus į priekį.

- Informatikos intergracija lietuvių kalbos pamokose su Blue-Bot robotukais.



Blue-Bot integracija matematikos pamokose.



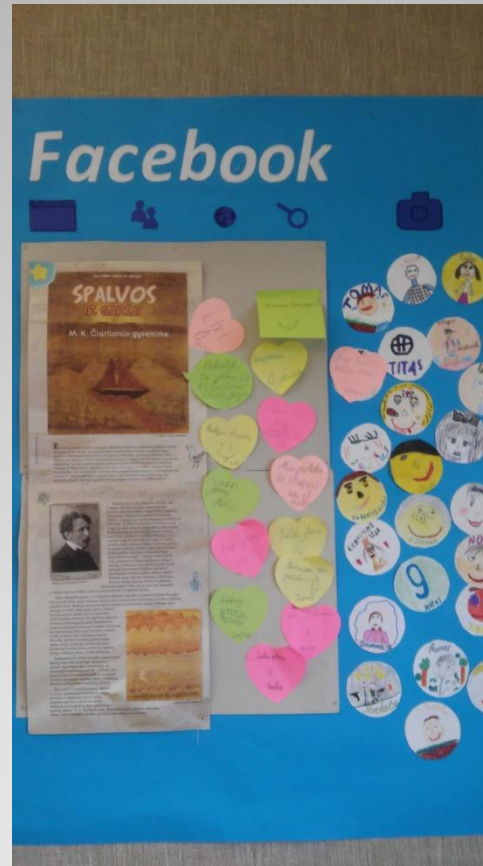


**Edukacinis interaktyvus žaidimas
vaikams "Scotie Go!". Mokyklinė
versija.**

- Edukacinis žaidimas, kuris tobulins analitinio ir loginio mąstymo įgūdžius.
- Moko spręsti problemas ir dirbti komandoje.
- Lavina algoritminę intuiciją
- Moko naudotis technologijomis kitais nei pramogų tikslais.
- Žaidimo metu susipažįsta su sąvokomis; ciklas, sąlyga, kintamasis, funkcija ir t.t.

- Informatikos integracija matematikos pamokoje.





**Klasės stendas: mokomės bendrauti internetinėje erdvėje.
Lavinamieji loginiai žaidimai pertraukų metu.**