

PATVIRTINTA

Prienų r. Išlaužo pagrindinės

Mokyklos direktorės

2021 m. kovo 26 d.

Įsakymu Nr.V-20

Prienų rajono Išlaužo pagrindinė mokykla

Metodinis darbas

TECHNOLOGINĖ KŪRYBA – POKYČIŲ GALIMYBĖ

Darbą atliko:

Pradinių klasių mokytoja metodininkė

Jelena Knašienė

PRITARTA:

Metodinės tarybos nutarimu

2021-03- 25, prot. Nr.8

TURINYS

1. Įvadas
2. Geroji patirtis – mokinių darbai
3. Išvados

IVADAS

Šiuolaikinis nuolat besikeičiantis pasaulis siūlo vis daugiau galimybių mokytojams ir mokiniams, kurios įtakoja vis daugiau pokyčių. Kas buvo neįsivaizduojama prieš kelias dešimtis metų, šiandien yra neatskiriama mūsų kasdienybės dalis. Sparčiu tempu besivystančios technologijos reikalauja naujų gebėjimų. Vykstantys pokyčiai pirmiausia paliečia mokytojus. Pasitelkiant įvairias technologijas, įvairius skaitmeninius įrankius galima kitaip bendrauti, bendradarbiauti, mokytis bei mokyti.

Ieškodama informacijos kaip padėti mokiniams augti, kaip integruoti informatikos mokymą į skirtingus dalykus, susidomėjau programa „**Technologijų vedliai**“, kurioje įgijau žinių ir kompetencijų, reikalingų technologinei kūrybai. O susidūrus su nuotoliniu mokymu, supratau, kaip sėkmingai jas pritaikysiu. Visas programos turinys paruoštas sklandžiai ir nuosekliai vaikų kūrybai, kurios metu vaikai mokomi analizuoti, spręsti problemas, planuoti, lavinamas mokinių loginis, kritinis, abstraktus mąstymas.

Mokytojas turi būti nuolat besimokantis, įtakojantis ir įtraukiantis mokinius bei kitus mokytojus. Mokėjimas pasidalinti savo žiniomis, mokymo ir mokymosi tobulinimas – pasidalintos lyderystės principai. Todėl šiais metais gilinu žinias ir dalyvauju „Technologijos vedlių“ programos tęsinyje „**Teachers Lead Tech**“. Išbandžiau programavimo platformą „**Scratch**“ ir virtualios realybės kūrimo aplinką „**CoSpaces**“.

Koks tikslas? Mokinių loginio, kritinio, abstraktaus, matematinio mąstymo ir skaitmeninio raštingumo lavinimas.

Mokiniai mokosi kurti dirbant individualiai ar komandoje. Savo sukurtais projektais pasidalina su klasės draugais, mokytoju. Mokosi suprogramuoti žaidimą, dialogą, pasaką, eilėraštį, žinių patikrinimo testą. Vaikai yra smalsūs, todėl pasiūlius jiems naujas mokymosi galimybes jie noriai kuria, o kūryba veda į pokytį.

GEROJI PATIRTIS – MOKINIŲ DARBAI

Dailės ir technologijų pamoka – projektas „Velykinis margutis“ (programavimo platforma „Scratch“)

Mokiniai atliko:

1. sukūrė naują veikėją (margučio kontūrą);
2. redagavo sukurta kaukę pasirinktu būdu (spalvinti margutį);
3. sukūrė kelias kaukės kopijas;
4. kaukių kopijose pakeitė ornamentų spalvas;
5. pridėjo foną;
6. pridėjo užrašą ;
7. sukūrė programą, kuri keistų veikėjo kaukes;
8. projektą pavadino, išsaugojo ir jį pasidalino.



<https://scratch.mit.edu/projects/500551102/>

<https://scratch.mit.edu/projects/500551085/>

<https://scratch.mit.edu/projects/500551608/>

<https://scratch.mit.edu/projects/500552098/>

<https://scratch.mit.edu/projects/500550990/>

<https://scratch.mit.edu/projects/500551940/>

<https://scratch.mit.edu/projects/500551403/>

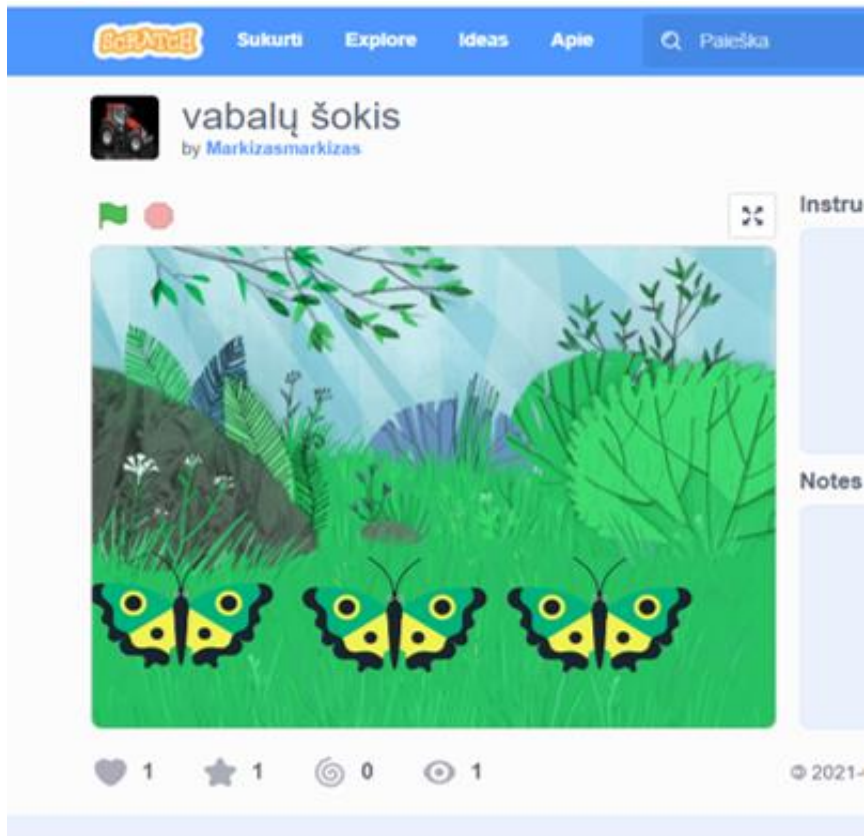
<https://scratch.mit.edu/projects/500551621/>

Pasaulio pažinimo pamoka – projektas „Vabalų šokis“

(programavimo platforma „Scratch“)

Mokiniai atliko:

1. perkūrė startinį projektą (Remix);
2. pakeitė foną;
3. redagavo iš anksto nustatytą veikėją, šitaip sukuriant jam naują kostiumą;
4. redagavo programą, kuri keistų veikėjo kaukes;
5. redagavo veikėjų garsą;
6. išsaugojo projektą ir pasidalino juo.



<https://scratch.mit.edu/projects/491506710/>

<https://scratch.mit.edu/projects/492287926/>

<https://scratch.mit.edu/projects/491613367/>

<https://scratch.mit.edu/projects/491660202/>

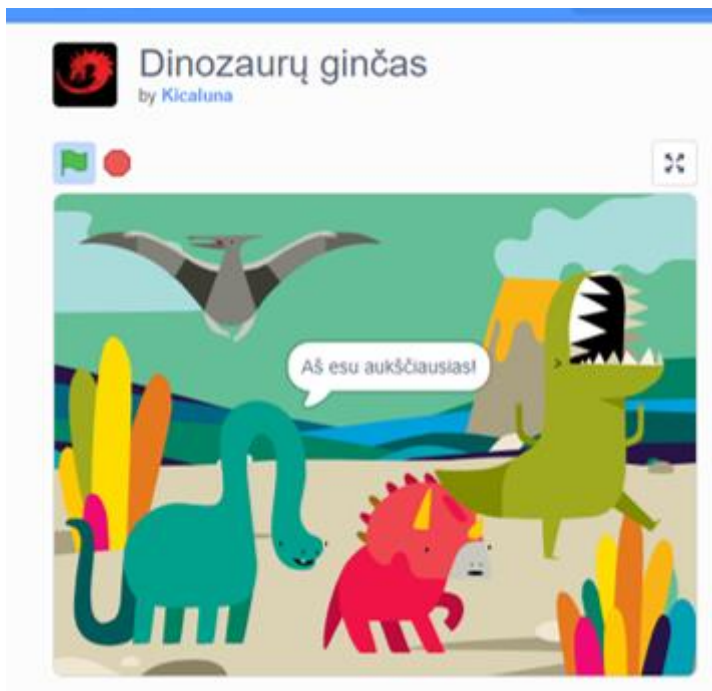
<https://scratch.mit.edu/projects/491660205/>

<https://scratch.mit.edu/projects/491622833/>

Lietuvių kalbos pamoka – projektas „Pokalbis“ (programavimo platforma „Scratch“)

Mokiniai atliko:

1. perkūrė startinį projektą;
2. pagal pasakojamą istoriją pridėjo papildomus fono paveikslėlius;
3. pagal pasakojamą istoriją redagavo sukurtą veikėją, šitaip sukuriant jam papildomas kaukes;
4. sukūrė programą, kuri keistų veikėjo kaukes ir fono paveikslėlius pagal kuriamą istoriją;
5. išsaugojo projektą ir pasidalino juo.



<https://scratch.mit.edu/projects/377210053/>

<https://scratch.mit.edu/projects/506367077/>

<https://scratch.mit.edu/projects/505764193/>

<https://scratch.mit.edu/projects/505755986/>

<https://scratch.mit.edu/projects/505763386/>

<https://scratch.mit.edu/projects/505755174/>

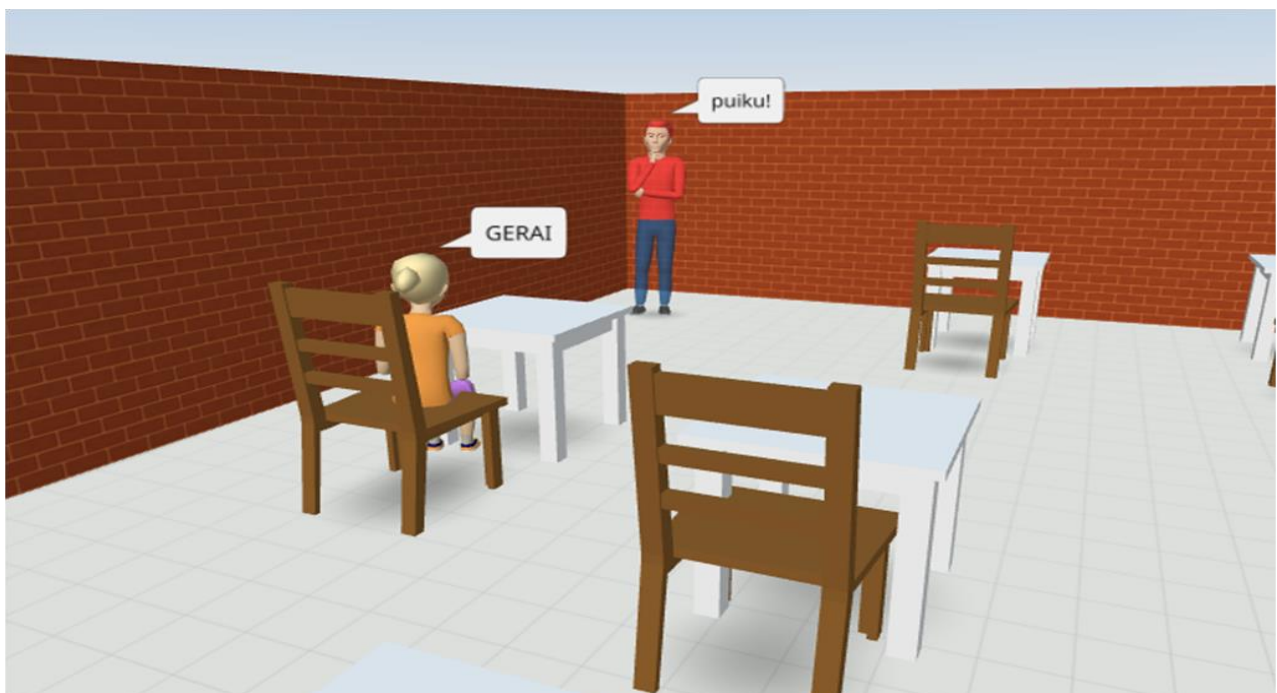
<https://scratch.mit.edu/projects/505759165/>

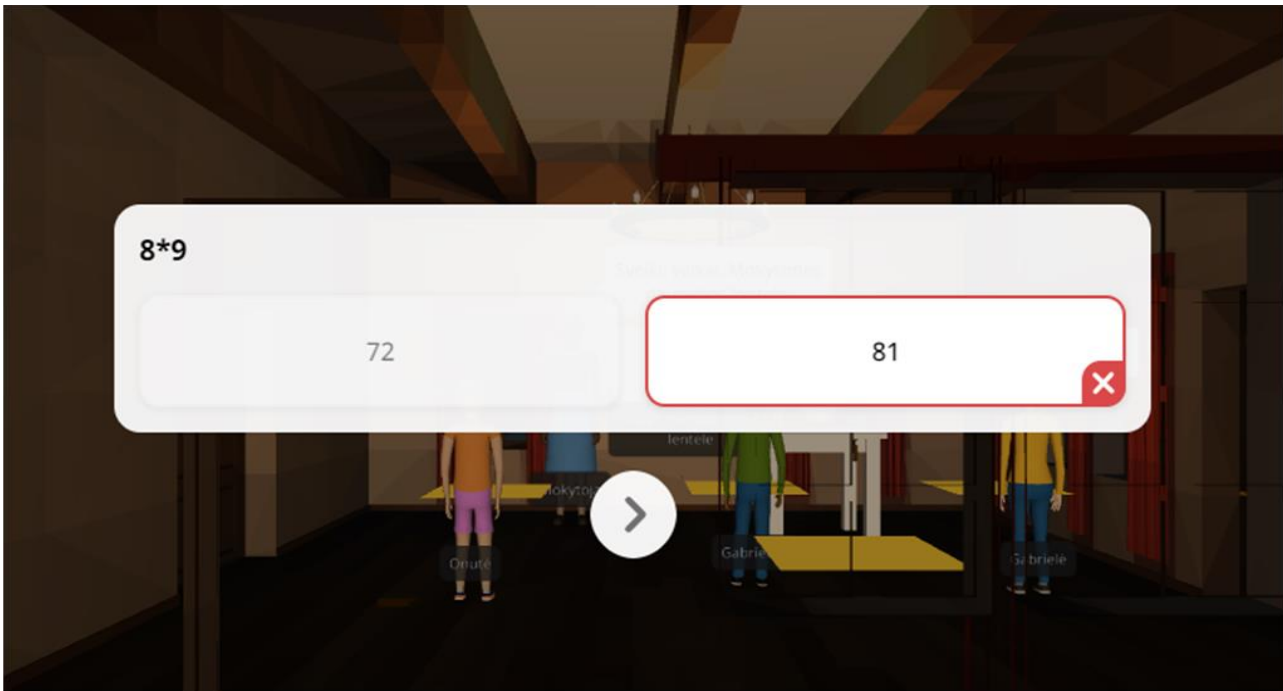
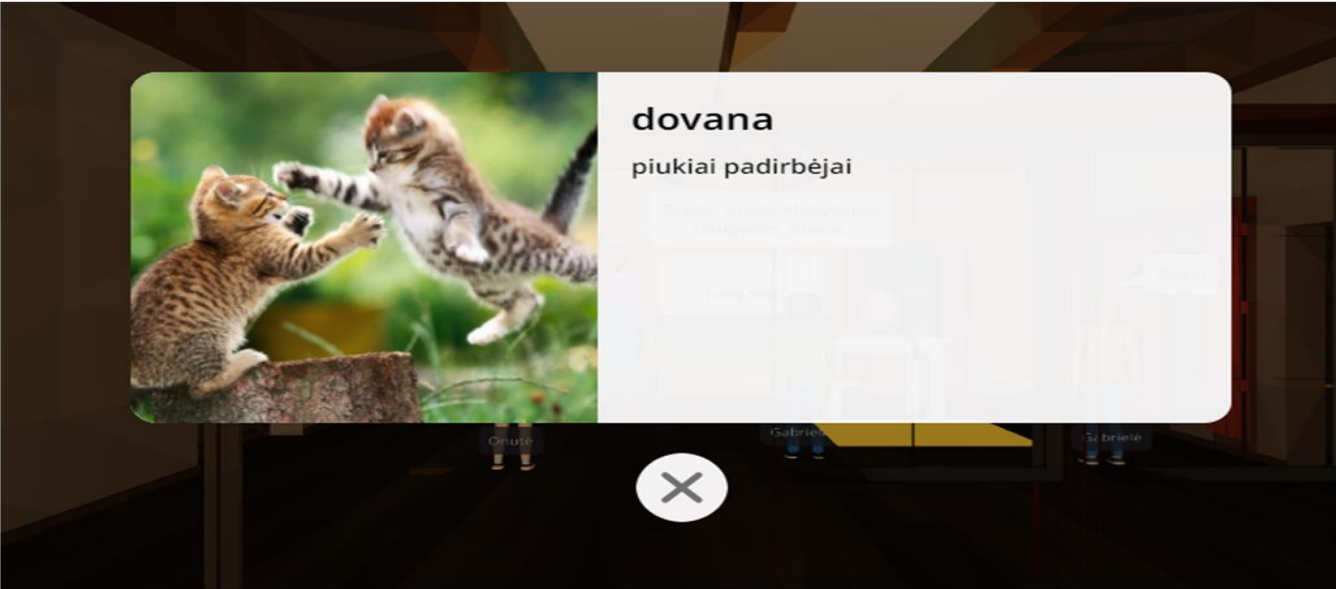
Matematika – projektas „Pažaiskime daugybos lentelę“ (virtualios realybės platforma „CoSpaces“).

Mokiniai atliko:

1. atvėrė naują projektą, parinko jam aplinką;
2. įkėlė veikėjus ir objektus, pakeitė jų dydį ir buvimo vietą;
3. veikėjams priskyrė animacijas;
4. priskyrė pokalbio laukelį (daugybos lentelės klausimų ir atsakymų forma);
5. išsaugojo projektą ir pasidalino juo.

<https://edu.cospaces.io/Studio/Space/JTM2zLAMBxPxeIxx>
<https://edu.cospaces.io/Studio/Space/3zHYrL84T4T6o7yp>



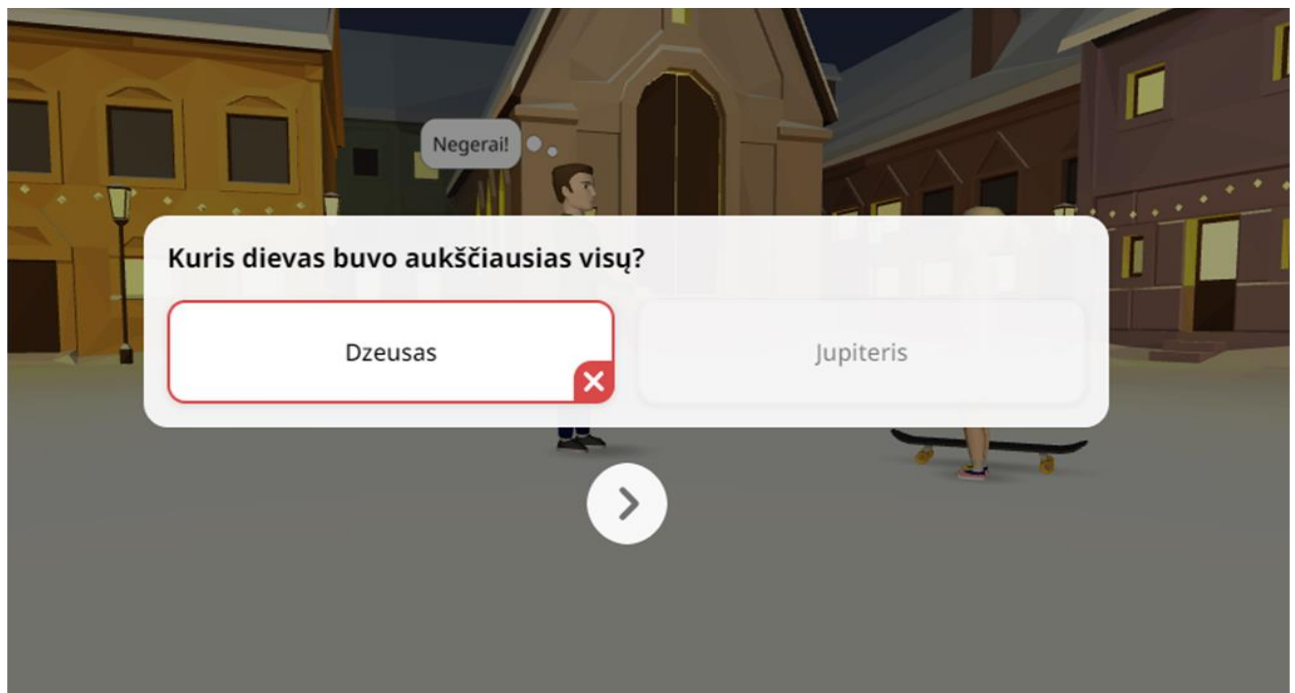
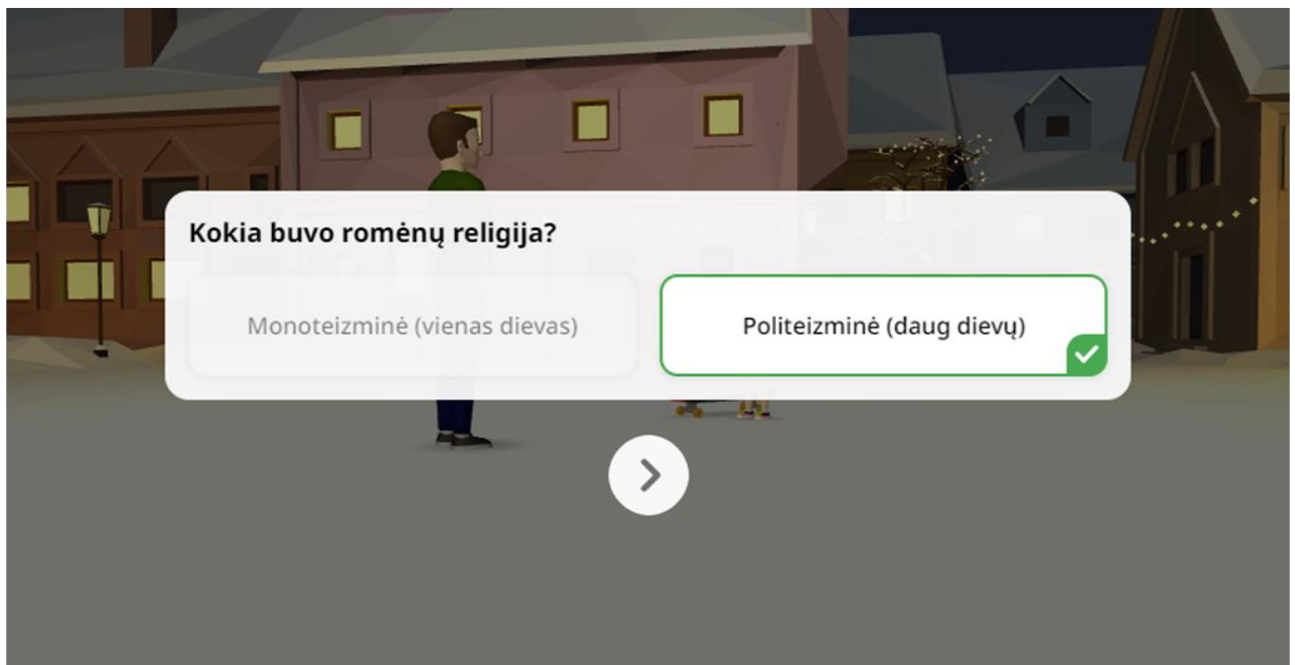


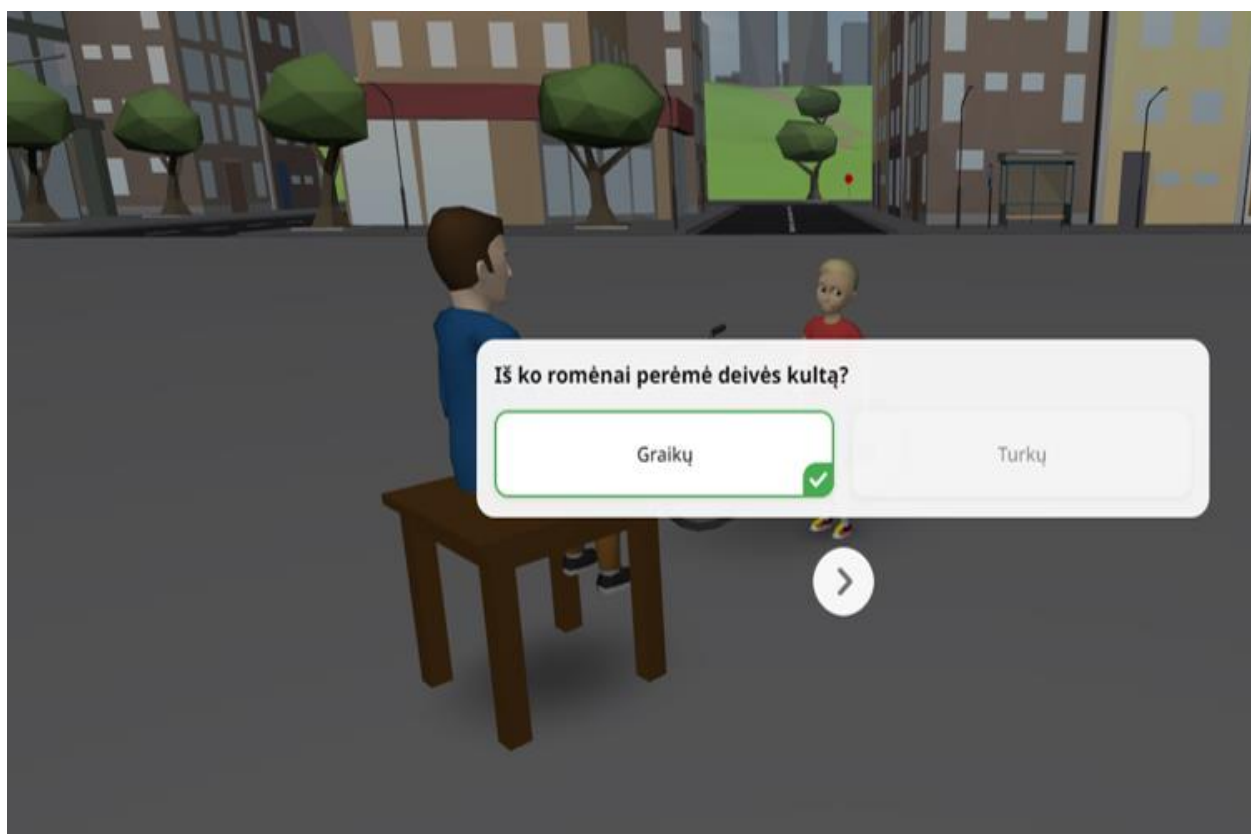
Pasaulio pažinimas – projektas „Romėnų dievai ir deivės“ (virtualios realybės platforma „CoSpaces“).

Mokiniai atliko:

1. atvėrė naują projektą, parinkti jam aplinką;
2. įkėlė veikėjus ir objektus, pakeitė jų dydį ir buvimo vietą;
3. veikėjams priskyrė animacijas;
4. priskyrė pokalbio laukelį (klausimų ir atsakymų forma);
5. išsaugojo projektą ir pasidalino juo.

<https://edu.cospaces.io/Studio/Space/nOREzqNTgPn0w2ZI>





IŠVADOS

Pasitelkiant technologinę kūrybą ir eksperimentuodami su skirtingais skaitmeniniais įrankiais, mokiniai kuria, klysta, atranda naujus, neįprastus sprendimus. Jie yra ne tik technologijų vartotojai – žaidėjai, bet išradingi, kūrybingi technologijų kūrėjai. **Technologinė kūryba** – tai viena svarbesnių XXI a. išsilavinusio žmogaus kompetencijų, kuri veda į nuolatinį pokytį bei tobulėjimą.

Kas iš to mokiniams?

Tenkinami mokinių kūrybos ir smalsumo poreikiai.

Įtraukusis mokymasis.

Galimybė visiems mokiniams patirti mokymosi sėkmę.

Kas iš to mokytojai?

Technologinę kūrybą mokytojas gali pritaikyti įvairiose pamokose, dirbti grupėmis ar individualiai.

Užduotis galima skirti įvairių gebėjimų vaikams.