

KAUNO SENAMIESČIO PROGIMNAZIJA

SUDERINTA: A. Bušmanas,
direktoriaus pavaduotojas ugdymui
2011-09- 02

ILGALAIKIS METŲ PLANAS

2011-2012 mokslo metai

(informacinių technologijų)
(ITMM Artūras Šakalys)
(6 kl.)

Pritarta posėdyje
tikslųjų mokslų metodinėje
grupėje 2011- 09 - 02

Informacinių technologijų teminis pamokų planas

6-ai klasei 2011/2012 m.m.

1. Bendroji informacija

Bendras kurso valandų skaičius 35 val. Informacinių technologijų pamokos vyksta prie 12 kompiuterių su 32 mokiniais. Dauguma mokinių pamokos metu gali mokytis informacinių technologijų teoriją, o praktines užduotis priversti atlikti namuose, mokiniams mokytojas yra parengęs pratybų sąsiuvinius.

2. Tikslai

Pagrindinis informacinių technologijų mokymo tikslas – sudaryti sąlygas mokiniams įgyti įgūdžių, žinių ir patyrimo naudotis šiuolaikinėmis informacinėmis technologijomis, tai siejant su mokinių mokymosi proceso tobulėjimu ir įsiliejimu į gyvenimą žinių visuomenėje.

Siekama, kad mokiniai perimtų esmines informacinių technologijų sąvokas bei sampratas, įgytų gebėjimų, kurie padėtų jų kasdienėje veikloje, ir išsiugdytų vertybines nuostatas. Taip ugdomas kiekvieno mokinio kompiuterinis raštingumas ir informacinė kultūra, ypač akcentuojama su informacine veikla susiję gebėjimai, įgūdžiai, žinios ir patyrimas:

- gebėjimas pasirinkti efektyvias priemones atitinkamos rūšies informacijai apdoroti, informacinių technologijų raidos ir taikymo svarbos žinojimas;
- tvarkingas, taisyklingas ir teisėtas naudojimasis tinkamomis informacinių technologijų techninėmis priemonėmis ir metodais;
- asmeninės informacinės veiklos pobūdžio ir stiliaus gerinimas, efektyvumo didinimas, gebėjimas įsisavinti naujas technines priemones ir metodus;
- efektyvus informacinių technologijų taikymas savarankiškai mokantis įvairių dalykų: ieškant su šiais dalykais susijusios informacijos, ją apdorojant, taikant, skleidžiant;
- gebėjimas nuosekliai, struktūriškai, algoritmiškai mąstyti, kūrybiškai improvizuoti, planuoti įvairius su informacijos apdorojimu ir taikymu susijusius veiksmus, gebėjimas priimti pagrįstus sprendimus;
- įvairios kompiuterinės technikos, informacinių technologijų terminų žinojimas, gebėjimas aiškiai ir argumentuotai dėstyti savo mintis žodžiu ir raštu kompiuterio ir informacinių technologijų prigimties taikymo, privalumų ir problemiško, jų įtakos visuomenei temomis;
- siekimas nuolatos mokytis, tobulinti savo informacinės veiklos pobūdį ir stilių.

Mokiniai rengiami tolesniam gyvenimui kaip informacinės, žinių visuomenės piliečiai, gebantys naudotis moderniomis technologijomis bei adaptuotis besikeičiančioje visuomenėje, pasirenkę nuolat tobulinti savo profesinius gebėjimus.

. Šiuo kursu siekiama suteikti mokiniams galimybę:

- ugdytis taisyklingus bei tobulinti turimus kompiuterinės technologijos darbo įgūdžius;
- naudotis informacinių technologijų privalumais mokantis įvairių dalykų;
- apibendrinti informacinių technologijų žinias, įgytas namuose, mokykloje ar popamokinėje veikloje;
- puoselėti bendrąją informacinės veiklos kultūrą kasdienėje veikloje.

3. Uždaviniai

Įgyvendinant informacinių technologijų ugdymo tikslus siekiama, kad mokiniai:

- 1) taikytų IKT visose savo veiklos srityse ir efektyviai mokytųsi;
- 2) naudodamiesi IKT plėstų bendravimą ir erdvėje, ir laike;
- 3) gebėtų naudotis kompiuterio bei kitų informacinių technologijų teikiamomis galimybėmis ieškodami informacijos, ją apdorodami ir pateikdami;
- 4) gebėtų planuoti savo veiksmus, kryptingai kūrybiškai improvizuoti, pasitikėtų savo jėgomis;
- 5) puoselėtų smalsumą naujovėms, polinkį mokytis naujesnių, efektyvesnių veiklos būdų, domėtųsi naujomis technologijomis;
- 6) mokėtų gauti, atrinkti, tvarkyti, perduoti ir priimti skaitmeninę, tekstinę, vaizdinę informaciją efektyviai naudodamiesi IKT.

4. Vertinimas ir kontrolė.

Mokiniai yra vertinami formaliu vertinimu, kaip teisingai ir taisyklingai atliko praktines užduotis, pasiekė tikslus, kurie buvo iškelti. Mokiniai vertinami išėjus kelias smulkesnes temas arba vieną stambią. Atsiskaitymas vyksta prie kompiuterio, atliekant praktines ar teorines užduotis raštu (testas).

5. Trumpa mokinių grupės charakteristika

Mokiniai mokomi informatikos antrus metus. Informatikos pamokos vyksta prie 12 kompiuterių esant 32 mokiniams klasėje. Realiai mokiny su kompiuteriu gali dirbti kas trečią pamoką.

6. Dalyko struktūra ir ryšiai su kitais dalykais

Bendras informacinių technologijų ugdymas per standartinį pamokų

minimumą yra kompleksiškas. Jis integruoja matematiką, dailę, istoriją.

7. Dalyko apimtis

Bendras kurso valandų skaičius35 val...

8. Programa

„Tavo bičiulis kompiuteris“ Bendroji programa. Lietuvos Respublikos švietimo ir mokslo ministerijos rekomenduota 2006 03 23, Nr. 52.

Mokymosi etapas	Laukiami mokymosi rezultatai (pagal BP)	Valandos (nuo - iki)	Integracija	Pastabos
1. Informacijos tvarkymas kompiuteriu. Saugumo technika.	Laikytis darbo kompiuteriu taisyklių, rūpintis savo sveikata. Tinkamai naudotis programine ir aparatine kompiuterio įranga, išorinėmis informacijos laikmenomis, nusakyti pagrindinių įtaisų paskirtį. Tinkamai elgtis su informacija kompiuteryje. Nusakyti pagrindinius informacijos matavimo vienetus, juos sieti tarpusavyje. Taisyklingai vartoti kompiuterijos ir informacinių technologijų terminus, sąvokas. Teisėtai naudoti kompiuterio programas. Apibūdinti kompiuterių svarbą kasdienei žmogaus veiklai.	2-3	<i>Integracija su visomis informacinių technologijų kurso veiklos sritimis (taisyklingas terminų ir sąvokų vartojimas; informacijos laikymas (saugojimas) kompiuteryje; veiksmų, būdingų daugumai kompiuterio programų, atlikimas).</i>	
2. Piešimas kompiuteriu	Valdyti pagrindines grafikos rengyklės priemones ir savarankiškai sukurti piešinį. Atlikti veiksmus su piešiniu. Išspausdinti piešinį.	1-2	<ul style="list-style-type: none"> Gamta ir žmogus (mitybos grandinių, sveikos mitybos piramidės sudarymas); daile (įvairiai naudoti linijas, spalvas, erdvines formas, foną, perteikiant nuotaiką, išpūdį, objekto ar reiškinių ypatybes; ornamentų kūrimas); technologijomis (mokinių projektinių užduočių eskizų sukūrimas (konstrukcinės medžiagos, tekstilės technologijų pamokose)).	Kartojamas 5 kl. kursas
3. Tekstinių dokumentų kūrimas, tvarkymas ir spausdinimas	Valdyti pagrindines tekstų rengyklės priemones. Skirti klaviatūros lygius, nusakyti jų paskirtį. Formatuoti simbolius (tekstą), lygiuoti pastraipas, atitraukti pirmąją pastraipos	4-5	<ul style="list-style-type: none"> lietuvių kalba (mokinių sukurtų iliustruotų tekstų rengimas kompiuteriu); daile (kiekvienam savo dailės kūriniui užrašyti metriką (autorius vardą, 	Pradedama 5 klasėje ir toliau tęsiama 6 klasėje.

	<p>eilutę. Nustatyti teksto kalbą ir naudotis rašybos tikrinimo priemonės. Kopijuoti ir iškirpti teksto fragmentą, įterpti jį kitoje dokumento vietoje. Šalinti pažymėtą teksto fragmentą. Įterpti į tekstą paveikslus, juos tvarkyti. Nustatyti reikiamas puslapio paraštes, padėti. Išspausdinti tekstinį dokumentą.</p>		<p>pavardę, kūrinio pavadinimą, sukūrimo datą, atlikimo techniką). Kitomis informacinių technologijų veiklos sritimis (pvz., piešimas kompiuteriu, internetas ir jo paslaugos).</p>	
4. Internetas ir jo paslaugos	<p>Valdyti pagrindines naršyklės priemonės. Naršyti žiniatinklyje, ieškoti informacijos paieškos sistema ir interneto kataloguose. Įrašyti pasirinktą tinklalapyje esančią informaciją, iliustraciją. Įvardyti pagrindines elektroninio pašto funkcijas, paaiškinti elektroninio pašto adreso struktūrą, atlikti paprasčiausius veiksmus su elektroniniu laišku, jo priedu. Saugiai naudotis interneto pokalbių paslauga.</p>	4-5	<ul style="list-style-type: none"> • lietuvių, gimtosiomis kalbomis (informacijos paieška, laiškų rašymas); • Gamta ir žmogus (gamtamokslinės informacijos paieška internete); • geografija (su žemynais susijusios informacijos paieška internete); • daile (reikšminiai žodžiai informacijos apie aptartus dailės kūrinius paieškai, elektroniniai leidiniai); <p>kitomis informacinių technologijų veiklos sritimis (pvz., piešimas kompiuteriu, kompiuterio įtaisai, tekstų rengimas).</p>	Pradedama 5 klasėje ir toliau tęsiama 6 klasėje
5. Konstravimas kompiuteriu (pvz., naudojant Logo)	<p>Valdyti pagrindines konstravimo programos priemonės. Tyrinėti objektų savybes, jas keisti. Tyrinėti, kaip objektai keičiasi atliekant paprasčiausias komandas. Užrašyti veiksmus procedūra ir ją taikyti esant įvairioms situacijoms projektuose. Sukurti animuotą piešinį, suplanuoti ir parengti animuotą projektą.</p>	19-20	<ul style="list-style-type: none"> • matematika (geometrinės figūros, kampai,) • daile (įvairiai naudoti linijas, spalvas, erdvines formas, foną, perteikiant nuotaiką, išpūdį, objekto ar reiškinių ypatybes; ornamentų kūrimas); <p>kitomis informacinių technologijų veiklos sritimis (pvz., piešimas kompiuteriu, tekstų rengimas, informacijos paieška).</p>	Visos pamokos 6 klasėje.
Iš viso valandų		34-35 val.		

Literatūra

1. V. Dagienė. „Tavo bičiulis kompiuteris“ II dalis informacinės technologijos V – VI klasėms. Vilnius, TEV. 2006 m.
2. V. Brazdeikis, R. Zabarauskas. Informacinių technologijų pradmenys V – VIII klasei. Kaunas „Šviesa“ 2003 m.
3. V. Brazdeikis. Informatika. Vilnius: VPU. 1994 m.
4. T. Balvočienė, N. Kriščiūnienė. Informacinės technologijos. Projektų knyga. Piešimas kompiuterių V – VI klasei. Kaunas „Šviesa“ 2005 m.
5. V. Dagienė. Logo pradžiamokslis. Vilnius „Žara“ 2001 m.
6. T. Balvočienė, V. Dagienė, A. Klupšaitė. Logo žinynas. Vilnius „Folium“ 1996 m.
7. A. Blaho, I. Kalaš. Komenskio Logo: Kūrybiškoji informatika. Vilnius „Žara“ 2001 m.
8. S. Papertas. Minčių audros. Vaikai, kompiuteriai ir veiksmingos idėjos. Vilnius „Žara“ 1995 m.