



Europos Sąjungos struktūrinių fondų lėšų bendrai finansuojamas projektas
Nr. 09.2.1-ESFA-V-726-03-0001
„Skaitmeninio ugdymo turinio kūrimas ir diegimas“

INFORMATIKOS UGDYMAS

BENDROSIOS NUOSTATOS

Šioje programoje informatikos dalyką suprantame kaip skaitmeninio raštingumo ir informatinio mąstymo ugdymą.

Skaitmeninis raštingumas – gebėjimas naudotis skaitmeniniais įrenginiais, ieškoti, vertinti, kaupti, naudoti, pristatyti informaciją, ja keistis; bendrauti ir bendradarbiauti tinkluose, keisti turimą ir kurti naują skaitmeninį turinį.

Informatinis mąstymas – gebėjimas atpažinti ir formuluoti įvairias aplinkos problemas (uždavinius), logiškai organizuoti ir analizuoti duomenis, atvaizduoti juos naudojant schemas ir modelius, įvertinti problemas išsprendžiamumą, bandyti automatizuoti sprendimą naudojantis skaitmeninėmis technologijomis.

Pradinėje mokykloje skaitmeninio raštingumo ir informatinio mąstymo ugdymas integruojamas į kitas ugdymo sritis. Mokyklos gali savo nuožiūra pasiūlyti mokiniams pasirenkamuosius informatikos būrelius ar panašias ugdymo formas. Mokytojas, kuris integruoja informatikos komponentus į ugdymo procesą, dažniausiai siekia kitaip pateikti visų dalykų mokomąją medžiagą, kitaip organizuoti mokymą ir mokymąsi. Mokyklai ir mokytojui sutarus, informatika gali būti mokoma atskiru dalyku pradinėse klasėse, ypač – 3 ir 4 klasėse.

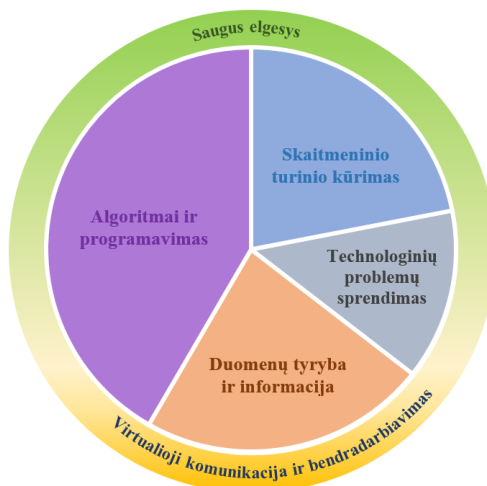
Sisteminio informatikos kurso pradedama mokyti pagrindinėje mokykloje – svarbu, kad mokiniai ne tik gebėtų konkrečiai taikyti vieną ar kitą skaitmeninę technologiją, bet ir įgytų esminių darbo skaitmeniniu įrenginiu gebėjimų, ugdytųsi informatinį mąstymą ir vertybines nuostatas. Siektinas mokinių gebėjimas integruoti dalykų žinias, siejant jas su šiuolaikiniais informatikos siūlomais problemų sprendimų būdais ir naudojantis įvairiomis skaitmeninių technologijų paslaugomis.

Ne mažiau svarbios ir turi būti ugdomos vertybinės nuostatos, padedančios mokiniams atsakingai ir saugiai elgtis elektroninėje erdvėje, palaikančios norą nuolatos tobulėti, mokyti visą gyvenimą.

Programos struktūra. Programą sudaro: informatikos ugdymo tikslas ir uždaviniai, dalyku ugdomų kompetencijų raiškos aprašas, pasiekimų sričių ir pasiekimų raidos aprašai, dalyko mokymosi turinys, pasiekimų lygių požymių aprašai ir jų vertinimas.

Dalyku ugdomų kompetencijų raiškos apraše pateikiama bendrųjų kompetencijų informatikos ugdymo logika.

Informatikos programoje išskirtos šešios pasiekimų sritys: *Skaitmeninio turinio kūrimas*, *Algoritmai ir programavimas*, *Duomenų tyryba ir informacija*, *Technologinių problemų sprendimas*, *Virtualioji komunikacija ir bendradarbiavimas*, *Saugus elgesys*. Šios pasiekimų sritys yra bendros visoms klasėms nuo pirmosios iki dešimtosios, kiekvienam koncentriui numatyti konkretūs kiekvienos srities pasiekimai, suformuluoti atsižvelgiant į vaiko raidos ypatumus ir įgytą patirtį.



1 pav. Informatikos pasiekimų sritys



Europos Sąjungos struktūrinių fondų lėšų bendrai finansuojamas projektas
Nr. 09.2.1-ESFA-V-726-03-0001
„Skaitmeninio ugdymo turinio kūrimas ir diegimas“

Kiekvienos pasiekimų srities pasiekimų raida atskleidžiama penkiuose ugdymo centruose (1–2 klasės, 3–4 klasės, 5–6 klasės, 7–8 klasės ir 9–10 klasės). Programoje pateikiami skirtingiems mokinių amžiaus tarpsniams numatyti pasiekimai – mokymosi rezultatai.

Mokymosi turinys nusako kontekstus, kuriuose ugdomi mokinių pasiekimai ir mokymosi kontekstų pasirinkimo galimybes laipsniškam žinių ir supratimo įgijimui, gebėjimų ir vertybinių nuostatų ugdymui. Pasiekimai aprašomi keturiais pasiekimų lygiais: slenkstinis (I), patenkinamas (II), pagrindinis (III) ir aukštesnysis (IV). Kiekvienas pasiekimo lygio požymis nurodo mokinio rodomus rezultatus. Aprašomos svarbiausios į(si)vertinimui reikšmingos įgytos žinios ir supratimas, išugdyti gebėjimai ir vertybinės nuostatos.

Srities struktūra

Informatikos ugdymo sritį sudaro šie dalykai:

Informatika

Dalykas	Klasė									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Informatika	INT	INT	INT	INT	X	X	X + INT		X	X

INT – integruotas privalomas ugdymas

X – privalomas ugdymas