

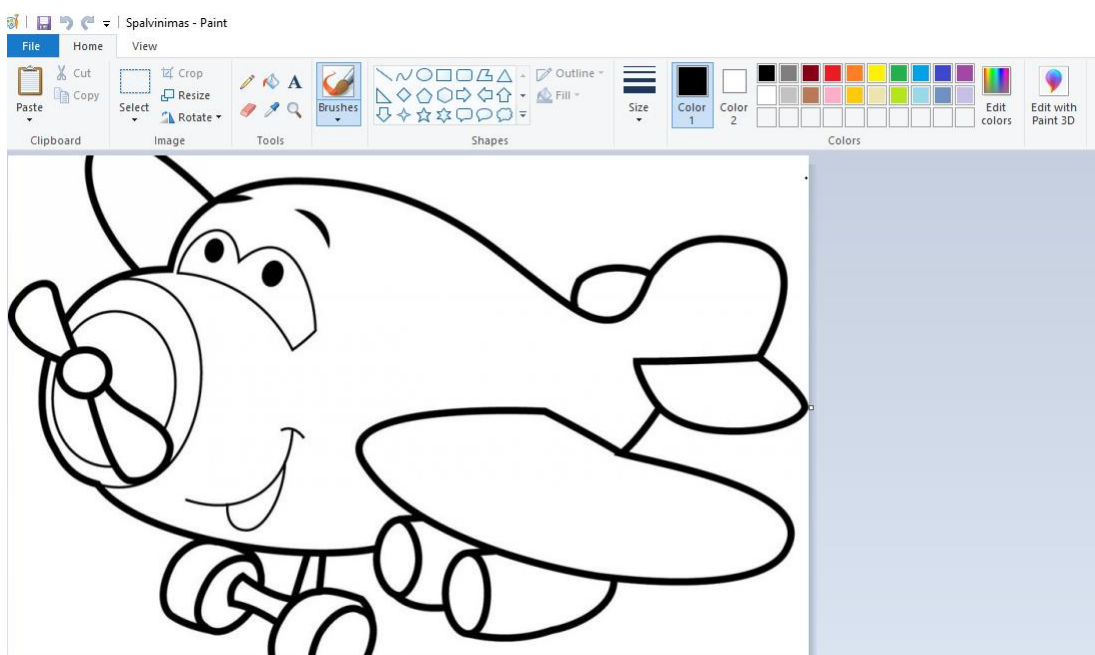
Projektas „Informatika pradiniam ugdyme“

Informacinių technologijų taikymas pamokoje leidžia į ugdymo procesą integruoti įvairius mokomuosius dalykus – tai tarsi integracinė ašis mokant matematikos, pasaulio pažinimo, lietuvių kalbos, dailės ir kitų dalykų.

Mokiniai lengviausiai įsimena tada kai žaidžia. Žaidimas „Lietutis“ yra sukurtas lietuviškos klaviatūros įgūdžiams treniruoti ir galbūt savo lietuviškų žodžių žodynui turtinti. Šis lavinantis žaidimas tinka tiek mažam, tiek pradedančiajam rašyti lietuviui, tiek dideliame ir įgudusiam greitojo spausdinimo meistriui.



Kad mokiniai galėtų lavinti piešimo ir spalvinimo įgūdžius mokomės naudotis grafikos rengykle (piešimo programa).



Greitai patikrinti mintinę skaičiavimą galime naudojant matmintinio programėlę, kurią randame

Treniruotės laukas

-- 13.klasė **Baigti**

Laikas: **32** Taškai: Lygis: **1** Jums reikia surinkti 20 tšk.

$$1 + 4 =$$

7	8	9
4	5	6
1	2	3
0	OK	Atšaukti

Mūsų mokyklos pradinė klasių mokiniai padedami mokytojų dirba su interaktyviu edukaciniu robotu konstruktoriumi, kuris lavina vaiko kūrybinius, strateginius bei loginius įgūdžius. Pasineria į atradimų pasaulį kartu su smagiuoju LEGO Education WeDo 2.0 robotuku.

