

Pratybos „Išmanučių pasaulyje“

Darbas su pratybomis (priedas nr. 1)

Uždaviniai:

1. Skatinti vaikų atsakomybės jausmą naudojantis internetu.
2. Skatinti vaikų kūrybiškumą.
3. Integruoti kitus mokomuosius dalykus: lietuvių kalbą, matematiką, pasaulio pažinimą.

- ✓ Pirmiausiai su mažaisiais aptariama tai, kas yra internetas, kam reikalingi kompiuteriai. Toliau perskaitoma knygelė „Bitutė internete. Kas nori apgauti Bitutę?“ (<http://www.draugiskasinternetas.lt/repository/dokumentai/istekliai/2014/Bitute.pdf>). Vėliau pristatomas užduotėlių sąsiuvinukas. Vyksta susipažinimas su www.draugiskasinternetas.lt simboliu meškučiu, perskaitomas eilėraštis (**užduotis nr. 1**). Savarankiško darbo metu mokiniai spalvina telefoną, rašo skaičius (**užduotis nr. 2**).
- ✓ Antrojo užsiėmimo metu grupelėmis sprendžiamas kryžiažodis (**užduotis nr. 3**) bei atliekama užduotis apie klaviatūrą (**užduotis nr. 5**).
- ✓ Trečiosios pamokėlės metu mokiniai gauna užduotį sujungti taškus, nuspalvinti gautą piešinį (**užduotis nr. 4**), surasti meškučiui kelią iki medaus indelio (**užduotis nr. 7**). Vyksta aptarimas, kokiomis medijomis naudojasi vaikai ir jų šeimos nariai, kas ką veikia prie kompiuterio ir internete (**užduotys nr. 6 ir nr. 8**).
- ✓ Ketvirtasis užsiėmimas vyksta kalbantis ir kuriant saugaus naudojimosi internetu taisykles (**užduotis nr. 9**). Taip pat pasakojama apie piktus ir kenksmingus kompiuterinius virusus. Lyginama, kas atsitinka, kai suserga kompiuteris ir kai suserga žmogus (**užduotis nr. 10**). Vėliau patys mokiniai pasitelkę fantaziją bando nupiešti, kaip atrodo virusas.
- ✓ Penktojo susitikimo metu vaikai piešia savo mėgstamiausią kompiuterinį žaidimą, bando patys sukurti savo žaidimo herojus (**užduotis nr. 11**). Galiausiai vyksta apdovanojimai bei diplomų įteikimai.