

Baltic eTwinning seminaras Suomijoje "Computational thinking and coding"

eTwinning - tai bendruomenė Europos mokykloms. Švietimo darbuotojams (mokytojams, direktoriams, bibliotekininkams ir kt.), dirbantiems mokykloje vienoje iš Europos šalių, ji suteikia platformą, kurioje jie gali bendrauti, bendradarbiauti, kurti projektus, dalintis ir, trumpai tariant, jautis bei būti įdomiausios besimokančios Europos bendruomenės dalimi. Seminaras Suomijoje, vykęs 2017 m. lapkričio 9-11 d. "Computational thinking and coding" suteikė galimybę naudoti įdomiąsias technologijas. Seminare dalyvavo mokytojai iš Lietuvos, Latvijos, Estijos ir Suomijos, dirbantys su 7-12 metų vaikais. Pranešėjai, naudojo QR kodus bei RCodeMonkey programą informacijos kodavimui, pateikdami informaciją dalyviams. Dalyviai išbandė „Scratch Jr“ ir „Bee-Bot“ programas, „Ozobot“ robotus, kuriant komandų sekas. Gyvenant technologijų amžiuje, inovatyvios technologijos tampa neatsiejama mūsų gyvenimo dalimi, todėl mokiniams itin svarbu parodyti tikslingą jų panaudojimą. Sparčiai tobulėjant technologijoms, daugėja inovacijų, mokymosi procese vis dažniau keliama probleminiai klausimai, kaip skatinti mokinių motyvaciją mokytis. Ugdant novatoriškai mąstančią asmenybę, gebančią savarankiškai ir aktyviai veikti, kurti naujas idėjas ir jas realizuoti siūlomas informacinių technologijų naudojimas mokymuisi ir informatinis ugdymas pradinėse klasėse. „Informatinis mąstymas (angl. Computational Thinking) susijęs su problemų sprendimu, sistemų projektavimu ir žmogaus elgesio supratimu pasitelkiant fundamentalias informatikos sąvokas“ (V. Dagienė, 2015)

„Scratch Jr“ programavimo aplinkoje mokiniai gali išbandyti veikėjų programavimą, kuriant istorijas, situacijas. Linksmasis programavimas padeda mokiniams susidūrus su bendravimo iššūkiais. Mokiniams sprendžiant konfliktinę situaciją, panaudojant „Scratch Jr“ programą, siūloma užprogramuoti veikėjų veiksmus. Vaikai gali kurti veikėjų pokalbį, pavaizduoti jų veiksmus, tinkamus ir galimus problemos sprendimus. Ugdymo procese taip pat siūloma naudoti QRCodeMonkey programą. Informacijos užkodavimas QR kodu mokiniams suteikia galimybę užduotis atlikti skenuojant ir renkant informaciją iš QR kodų.

Viena iš informatinio mąstymo kategorijų yra algoritmavimas: žingsnių sekų planavimas ir organizavimas problemai išspręsti. Informatikos galima mokytis ir be kompiuterio. Mokykloje sėkmingai būtų galima pritaikyti veiklas su įrenginiais ir be jų, pvz. išbandyti kulinarius sugebėjimus ir pagal pateiktas proporcijas kepti pyragą, meninius sugebėjimus atskleisti kuriant Kalėdinę dekoraciją naudojantis „Ozobot“ robotais, šokio pamokoje pritaikyti kinestetinį mokymąsi vykdant komandas, pvz. pagal mokytojo pateiktas judesio koordinates, kurti šokį „Cycle Dance“, kurio metu skirtingos grupės vienu metu atlieka skirtingus judesius.

Latviai, estai ir lietuviai tapome projekto „Sing Along Jingle Bells“ partneriais eTwinning platformoje. Projekto tikslas - dainuoti ir įrašyti Kalėdinę dainą „Jingle Bells“ savo gimtąja kalba. Pirmiausia, mokiniai turi surasti šalis partneres žemėlapyje ir jas pažymėti. Antra, vykstant mokymosi procesui, įamžinti akimirkas ir nusiųsti dalyviams. Trečia, išsiųsti dainos įrašą partneriams ir laukti dainos įrašo jų kalbomis. Tikimės prasmingai ir linksmam praleisti laiką klausantis Kalėdinės dainos įrašų kitomis kalbomis ir pasidžiaugti kartu projekto eigoje patirtais įspūdžiais.

Tobulinant ugdymo proceso turinį, įsileisdami informacines technologijas, suteikiame mokiniams galimybę informatikos ir IT mokytis pasitelkus realaus pasaulio problemas. Svarbu ugdyti informatinį mąstymą – per visų dalykų pamokas!