

Projekto „Išlaisvink savo kūrybiškumą su VR” užsiėmimas

Lapkričio 22 dieną Prienų r. Jiezno gimnazijos 3-4 klasių mokiniams tris pamokas vedė labdaros ir paramos fondo „Auginkime ateitį” projekto „Išlaisvink savo kūrybiškumą su VR” lektoriai Linas Jurkštas ir Gabrielius Zapalskis. Pradėdami veiklą, lektoriai sukūrė šiltą atmosferą, įdomiai prisistatė, suorganizavo linksmas atsipalaidavimo mankšteles. Jie dalyvius mokė prisijungti prie CoSpaces.io programos ir programuoti, kurti virtualios realybės pasaulį – namus, personažus. Lektoriai konsultavo mokinius, stengėsi, kad kiekvienas vaikas darbą atliktų savarankiškai. Baigdami veiklą, visi pasidarė virtualius akinius ir per juos virtualioje erdvėje stebėjo savo sukurtus darbus.



Lino Jurkšto ir Gabrieliaus Zapalskio vedamos pamokos labai susijusios su Prienų r. Jiezno gimnazijoje 2018–2019 mokslo metais įgyvendinamu projektu „Informatika pradiniam ugdyme“ (šis projektas yra Ugdymo plėtotės centro vykdomo projekto „Bendrojo ugdymo turinio ir organizavimo modelių sukūrimas ir išbandymas bendrajame ugdyme“ (projekto Nr. 09.2.1.-ESFA-V-726-04-0001) dalis). Informatinio ugdymo pradinėje mokykloje tikslas – padėti mokiniams ugdytis informatinį mąstymą ir gebėjimus sumaniai naudotis šiuolaikinėmis technologijomis, siekiant veiksmingai mokytis visų dalykų, įgyti skaitmeninės kompetencijos, būtinos kiekvieno žmogaus visaverčiam gyvenimui žinių visuomenėje, pagrindus.



Neabejotinai lektorių sukurta galimybė mokiniams su **intriga** (Vytenis Vinskas, 4 klasė: „Man patiko kurti virtualios realybės pasaulį ir Grinčą ant riedlentės. Mėgstamiausia kūrimo dalis – didinti, mažinti ir priversti judėti veikėjus“), **energija ir smagumu** (Dominykas Stoškus, 3 klasė: „Man buvo smagu ir linksma, nes viską darėm kaip žaidimą“), **tempu, veiksmu** (Kajus Taraškevičius, 4 klasė: „Programuotojai mus mokė kurti virtualų pasaulį. Parodė, kaip viskas gali judėti. Labiausiai patiko daryti akinius ir po to stebėti savo susikurtą pasaulį virtualioje erdvėje. Grįžęs namo iškart kūriau savo virtualius pasaulius“), **dėmesiu kiekvienam** (Snieguolė Arlauskienė, pradinio ugdymo vyr. mokytoja: „Visiems trečios klasės mokiniams patiko lektorių nuoširdus ir šiltas bendravimas, rytinė mankšta ir, žinoma, programavimas. Vaikai džiaugėsi savo pagamintais virtualiais akiniais“), **naujomis, neįprastomis užduotimis** (Živilė Bieliauskaitė, 3 klasė: „Man labai patiko programuoti, daryti akinius ir pro juos žiūrėti, dar patiko rytinė mankšta“), **galimybėmis išlaisvinti fantaziją ir kiekvienam įgyvendinti savo individualų projektą** (Ieva



Kimbirauskaitė, 3 klasė: „Man labiausiai patiko programuoti, daryti akinius ir ryto mankšta“) bei **pastiprinta motyvacija veikti** (Linara Šidlaitė, 4 klasė: „Man labai patiko kurti virtualų pasaulį, daryti akinius ir pro juos stebėti savo darbą virtualioje erdvėje. Labai norėčiau patirti daugiau tokių pamokėlių, kad Linas ir Gabrielius dar kartą atvažiuotų į mūsų mokyklą“; Roma



*Kandrotienė, pradinio
ugdymo mokytoja
metodininkė: „Dėkoju Linui
ir Gabrieliui už įdomias,
visus mokinius įtraukiančias
užduotis, šiltą bendravimą.
Labai gaila, kad neliko laisvų
kompiuterių mokytojoms.
Manau, kad panašių mokymų
reikia ir pedagogams.“)*
kryptingai prisidėjo prie

kasdieninio mokytojų darbo tikslo – siekti minėto informatinio ugdymo pradinėje mokykloje.

Nuoširdžiai dėkojame labdaros ir paramos fondui „Auginame ateitį“ už padovanotas pamokas. Jūsų vykdomas projektas per pažintį su naujausiomis informacinėmis technologijomis skatina mokinių kūrybiškumą. Nepaprastai džiaugtumėmės, jei ir kitiems Prienų r. Jiezno gimnazijos mokiniams rastųsi galimybė dalyvauti projektuose „Išlaisvink savo kūrybiškumą su VR“, „Išmani sporto salė“ ar kitoje Jūsų organizuojamoje veikloje.

Direktorė Neringa Zujienė