

Vis labiau kreipiamas dėmesys į informatinio mąstymo ugdymą. Gebėti kūrybiškai taikyti informacines technologijas ir kurti skaitmeninį turinį yra svarbu, kaip ir gebėti skaityti, rašyti ir skaičiuoti. PUG 3 mokiniai su mokytoja Ingrida dalyvavo eTwinning projekte „Informatinis mąstymas gamtoje“. Projekto metu, ugdytiniai tyrinėdami gamtą, naudodami gamtinę medžiagą mokėsi atpažinti ir formuluoti įvairias aplinkos problemas (uždavinius), logiškai organizuoti ir analizuoti duomenis, pavaizduojant juos modeliais, stengėsi įvertinti problemos išsprendžiamumą. Taikant informatinį mąstymą ugdyme, mokytoja skatino pažingsniui ieškoti problemos sprendimo, o jį atradus – gebėti pritaikyti ir kitoje panašioje situacijoje. Atlikdami įvairias kūrybines užduotis su gamtine medžiaga (piešimo, konstravimo, sportines), dėliodami korteles, figūrėles ar ieškodami išeičių iš labirinto, vaikai lavino kūrybiškumą, mokėsi įveikti sunkumus, pažinti pasaulį – t. y. ugdytis gebėjimus, kuriuos vėliau pritaikys spręsdami uždavinius ar užsiimdami kūryba, jau pasitelkę išmaniąsias technologijas. Projekto dalyviai kūrybiškai, aktyviai veikdami siekė nuosekliai ir sistemingai įgyvendinti informatinio mąstymo idėjas kasdieninėje ugdymo(si) veikloje.

Priešmokyklinio ugdymo mokytoja Ingrida Tuomėnienė {gallery}2022-07-etwinning-projektas{/gallery}